











07/2011 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50
4 195002 705506 07

Ein starkes Stück!

Vor zwei Ausgaben hatten wir die große Ehre, die PC-Version von **Duke Nukem Forever** exklusiv und ausführlich anzuspielen. Wir durften Ihnen sogar die weltweit ersten selbst gemachten Bilder der deutschen Version präsentieren. Diesmal legen wir noch einen drauf! Wir sind das weltweit erste Magazin, das eine **zu 99 Prozent fertige Version von Duke Nukem Forever komplett durchzocken und eigene Screenshots erstellen** durfte. „Aber warum dann nur ein Beta-Test?", fragen Sie sich jetzt bestimmt. Ganz einfach: Unser Heft erscheint noch vor der Veröffentlichung des Spiels am 10. Juni und Entwickler Gearbox will vor diesem Datum keine Tests. Aber mal ehrlich: Das ist überhaupt kein Beinbruch, denn unser Beta-Test ab Seite 16 enthält außer der finalen Wertung alles, was es über das schwer hitverdächtige Spiel zu wissen gibt – inklusive jeder Menge von uns selbst erstellter Bilder, die Sie nirgendwo anders finden. Versprochen!

Der Duke-Test ist aber keineswegs das einzige Highlight dieser Ausgabe: Auf über 50 Seiten präsentieren wir Ihnen die wichtigsten Spiele der diesjährigen Spielemesse E3, die Anfang Juni in Los Angeles stattfand. Auch hier haben wir zwei echte Premieren für Sie: Wir sind **das erste deutsche Magazin, das über die Rückkehr von Agent 47 in Hitman: Absolution berichten darf**. Und wir verraten, was Sie im dritten Teil von **Call of Duty: Modern Warfare** erwartet. Aber auch der Rest des Vorschauteils ist mit interessanten Themen gespickt: Freuen Sie sich unter anderem auf **Assassin's Creed: Revelations, Metro: Last Light, Max Payne 3** und **Tomb Raider**.

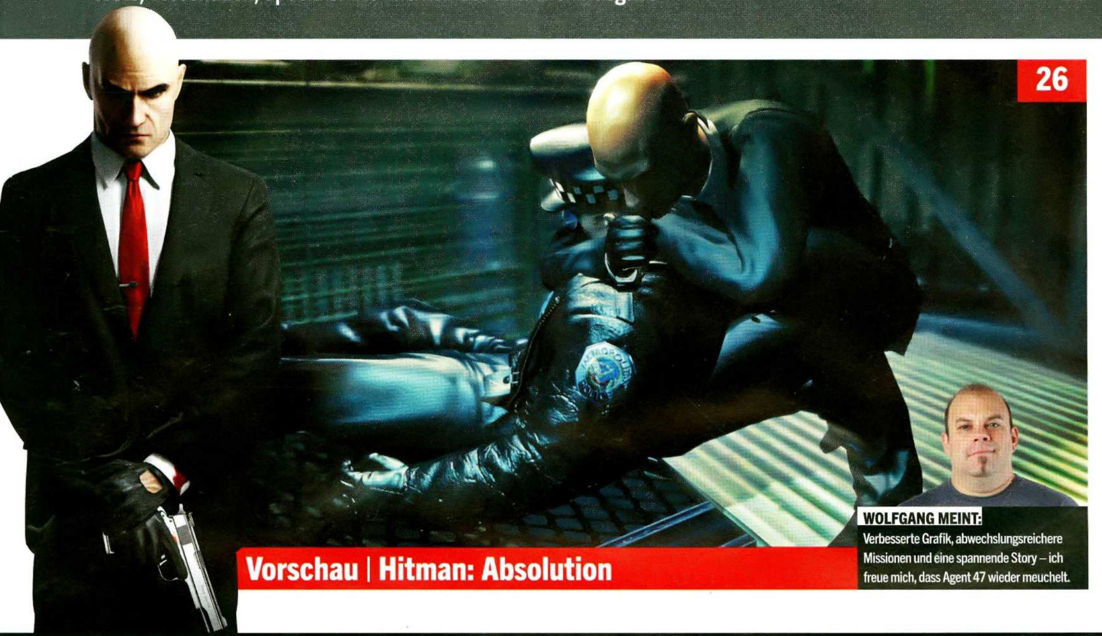
Wer nach der Vorschau auf Laras neuestes Abenteuer mal wieder Lust bekommen hat, Ruinen zu erforschen und Rätsel zu lösen, dem möchten wir unsere Vollversion ans Herz legen: **Underworld** ist das bis dato beste erschienene Lara-Abenteuer und gute Unterhaltung für viele Stunden!

Im gut gefüllten Testbereich finden Sie diesmal aktuelle Top-Spiele wie **The Witcher 2, Brink, Fable 3, Dungeon Siege 3, Red Faction: Armageddon** oder **Dirt 3**.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spiele-Magazins!

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe



Heftinhalt 07/11

► Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.



16

JÜRGEN MEINT: Der Duke ist endlich zurück – und wo könnte er sein nicht mehr für möglich gehaltenes Comeback besser feiern als bei uns!

Beta-Test | Duke Nukem Forever



40

CHRISTOPH MEINT: Bombast-Action für Solospieler und coole Mehrspieler-Matches – das neue **Call of Duty** hat alles, was ich von der Serie erwarte!

Vorschau | CoD: Modern Warfare 3

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)

Tomb Raider: Underworld (Installation, Teil 1)

VOLLVERSION (SEITE 2)

Tomb Raider: Underworld (Installation, Teil 2)

GRATISSPIELE (SEITE 1)

Absolute Blue
Psychoballs

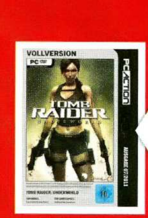
VIDEOS (SEITE 2)

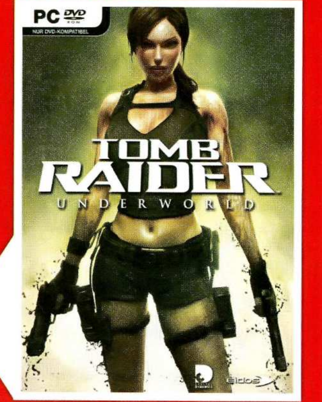
Bloodgame (Trailer)
Brink
Dirt 3
Duke Nukem Forever
Dungeon Siege 3
Fable 3
Red Faction 3: Armageddon
Tomb Raider: Underworld

TOOLS (SEITE 1)

VLC Media Player

VOLLVERSION





SPIELE IM HEFT

DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.



WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR

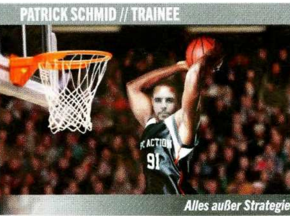


Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

DARF/MUSS:
... auch dieses Jahr auf die Spielemesse E3. Geniale Erfahrung, aber auch furchtbar schlauchend. Das Bild links stammt übrigens von einem anstrengenden Besuch der Playboy-Villa im Rahmen der E3!

IST IM ROLLENSPIEL-FIEBER UND HAT KÜRZLICH:
... **Mass Effect 1** und **2** durchgespielt – awesome!

PATRICK SCHMID // TRAINEE



Alles außer Strategie

SPIELT:
... **Fable 3**, endlich darf ich auch auf dem PC durch Albion streifen. Das Warten hat sich aber gelohnt.

FEUERT:
... unseren Dirk Nowitzki in den NBA-Finals an! Go, Mavs! Dieses Jahr packt ihr's!

SIEHT:
... **Thor 3D** im Kino (na jaaaaa ...) und bald das Ende der zweiten Staffel von **Battlestar Galactica**. Zylone!!

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... **RF: Armageddon** und freut sich, dass Volition sein Einhorn Mr. Toots an YouTube-Star freddiew verliehen hat.

HÖRT:
... den NSFW-Podcast und freut sich, dass es noch Menschen gibt, die öffentlich und ungeniert fluchen.

SIEHT:
... dem Ende der US-Serien-Saison entgegen und freut sich überhaupt nicht! Sommerloch, waaaaaaaaaaaah!

MARC BREHME // REDAKTEUR

Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... zig **The Witcher 2**-Mods und **Duke Nukem Forever**.

FEIERTE:
... den 5. Geburtstag seines Sohnes Tim mit einer großen Kinder-Garten-Sause. Und bemerkte dabei, dass er wohl nicht jünger, sondern in der Tat ein wenig älter geworden ist.

SCHAUT GEZWUNGENERMASSEN (DANKE, TIM!):
... die neue DVD von Schlager-Popper Michael Wendler.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

GENIESST:
... den Sommer mit Grillen, Open Airs und Biergärten.

FEIERTE MIT SEINEM WG-GENOSSEN EINEN:
... Schwarzenegger-Marathon – beste 80er-Action!

SPRINGT DOCH AUF:
... den Blu-ray-Zug mit auf und schwört nun auf blaue Scheiben. 3D findet er aber weiterhin für'n A...

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was man von der Couch aus zocken kann

GIBT 'NE RUNDE AUS:
... wenn „unser" Dirk die NBA-Meisterschaft gewinnt.

HÖRT:
... die Feeder-Single „Renegades" in Schleife. Bis das neue Arctic-Monkeys-Album draußen ist. Mindestens!

NUTZT:
... das Fernabsatzgesetz fleißig. 14 Tage iPad ist besser als nichts! Immerhin konnte er sich neue Schuhe leisten.

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



SPIELT:
... mit dem Gedanken, seine Fenster mit schwarzer Teichfolie zu verdunkeln. Verdammte Sonne!

HÖRT:
... Flippers Exclusive Mix @ Proton Radio & Mango Alley, Lish DJ-Set May 2011, Antix – Best of Our Sets, Elay Lazutkin – People of the World

FREUT SICH AUF:
... Emok – Best Of My Sets Vol. 2

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER

SPIELT:
... **Medal of Honor** (PC) und **Tron** (PS3) ... na jaaa

FRAGT:
... sich gerade, ob es wirklich nötig ist, jetzt ein Rennrad zu kaufen? Ja, aber auf jeden Fall!

ZÄHLT:
... die Tage, bis es endlich wieder in die Berge rund um den Gardasee geht. Bergsteigen, Klettern und Biken ... herrlich!

TOBIAS ZELLERHOFF // BILDBEARBEITER STARGAST



Spielt: Alles mit wenig Hirn

SPIELT:
... zu viel **Rift** und zu wenig **Call of Duty: Black Ops**.

HÖRT:
... schon das „Was macht der Höhlentroll in der Redaktionsvorstellung?"-Gezeter der lieben Kollegen.

GRÜSST:
... Mutti, fab, skuld, Fluffi, Boogy, Mefi, Tillert, FreakN1, „Brauner Elefant", Flux, Holy, alle Hater von www.talk-house.cc und „alle angeschlossenen Funkhäuser".

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Der Templer stürzt sich in ein actionreiches Gefecht. Ein solcher Begleiter kann in **Diablo 3** nicht sterben, sie sind nur kurz kampfunfähig und kehren dann zum Spieler zurück.

Diablo 3

Hol dir nen Elitepartner!

ROLLENSPIEL Blizzard Entertainment verrät endlich die Pläne für Begleiter und den Betatest. Hurra!

Auch wenn die meisten Features von **Diablo 3** bereits bekannt sind, blieb eine Frage bisher ungeklärt: Was ist eigentlich mit KI-Begleitern? Immerhin konnte man schon in **Diablo 2** nützliche Söldner-NPCs anheuern. Nun endlich liefert Blizzard eine Antwort: In **Diablo 3** trifft man im Handlungsverlauf drei besondere Nichtspielercharaktere (NPCs), die sich dem Spieler anschließen.

Flotter Dreier

Das Trio besteht aus einem Tempelritter, einer Zauberin und einem Schurken – der Spieler hat aber nur jeweils einen davon an seiner Seite, die beiden anderen warten dann artig im Lager. Der Begleiter kämpft eigenständig, kann aber keine Items aufheben oder Befehle entgegennehmen. Allerdings steigt der Kumpel mit der Zeit im Level auf und schaltet neue Fähigkeiten frei. Außerdem darf er Ausrüstungsgegenstände anlegen, manche davon verleihen dem Spieler sogar besondere Boni. Begleiter sind für Solo-Spieler gedacht; sobald man ein Team mit echten Mitspielern gründet, sind die NPCs nämlich nicht verfügbar.

Dich mach ich fertig!

Diablo 3 nähert sich der Fertigstellung, einen Release im Jahr 2011 schließen die Entwickler nicht aus. Könnte klappen – immerhin gab man bekannt, dass die Beta-Phase von **Diablo 3** endlich im dritten Quartal starten soll! Allerdings wird die Wahrscheinlichkeit, dass Sie daran teilnehmen werden, ähnlich hoch liegen, wie Angelina Jolie einmal zu Hause den Rücken eincremen zu dürfen. Denn Blizzard wird dazu keine Beta-Keys verschicken, sondern den Beta-Zugang direkt in ausgewählten Battle.net-Accounts freischalten. Gnarf!



FELIX MEINT: „Auch wenn ich die drei Begleiter nicht wirklich vermisst hätte, machen sie doch einen durchdachten Eindruck: Koop-Muffel, die lieber allein und nicht im Team losziehen wollen, dürften mit den KI-Kumpels ihren Spaß haben. Viel mehr freut mich aber, dass sich das Spiel offenbar auf der Zielgeraden befindet – immerhin soll die Beta-Phase schon in wenigen Monaten starten. Endlich!"

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Age of Conan wird kostenlos



Age of Conan bekommt im Sommer mit **Unrated** einen neuen Untertitel. Noch viel wichtiger: Das Online-RPG wird auf eine Mischung aus Abo- und Free2Play-Modell umgestellt. Sie können es dann auch gratis spielen.

Brink-Probleme



Bethesdas **Brink** hat einen schlechten Start hingelegt. Der Mehrspieler-Shooter kämpft seit dem Release mit Lags und Verbindungsabbrüchen. Kommende Patches sollen die Probleme beheben.

Hellgate: London kehrt zurück



Mit **Hellgate: Global** kehrt das 2009 eingestellte **Hellgate: London** samt der Erweiterung **Hellgate: Tokyo** als Free2Play-Titel zurück. Anmeldungen für die geschlossene Beta des Action-RPG sind ab sofort möglich.



Treffen zwei Schachfiguren in **Battle vs. Chess** aufeinander, kommt es zum Kampf.

Battle vs. Chess

Königsmord

STRATEGIE Fantasy-Action trifft auf das Spiel der Könige!

Schach ist quasi die erste Kriegssimulation überhaupt. Schließlich vertreten die beiden Spieler darin zwei miteinander im Krieg befindliche Königreiche und jede Spielfigur symbolisiert einen Teil der aufeinanderprallenden Armeen. Während diese Kämpfe in einer normalen Schachpartie nur fiktiv sind, werden sie in **Battle vs. Chess** tatsächlich von den komplett animierten Spielfiguren ausgefochten. Im Battlegrounds-Modus geht das so weit, dass Sie die Kämpfe in einem kleinen Minispiel sogar selbst in die Hand nehmen und Ihre Schachfigur steuern. Davon abgesehen bietet **Battle vs. Chess** alles, was eine Schachsimulation ausmacht. In den zwei Kampagnen bestreiten Sie einzelne Partien mit Sonderregeln. Auch Minispiele und mitunter richtig knackige Puzzles stehen zur Wahl. Dank des Fritz!-Algorithmus und der in neun Stufen anpassbaren KI sind spannende Schachpartien garantiert.

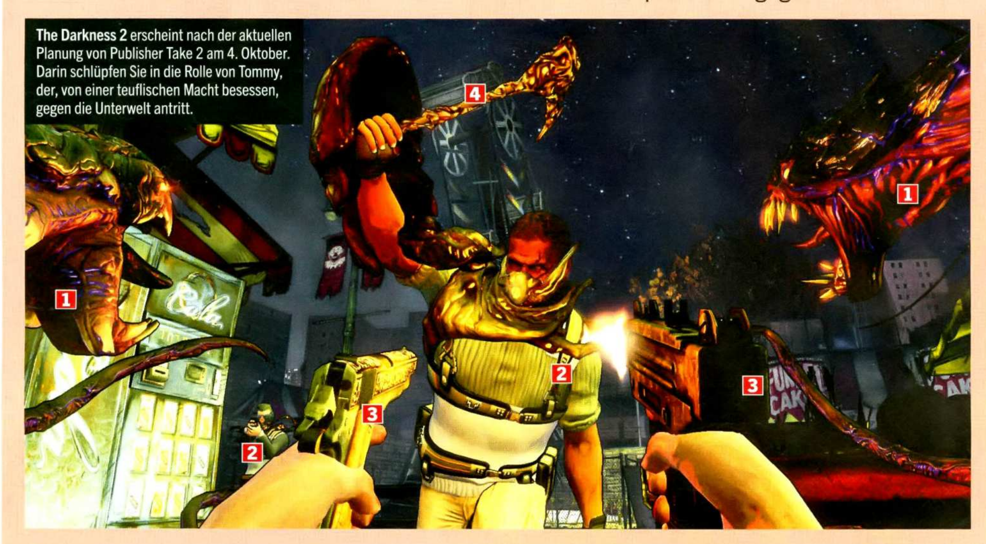


VIKTOR MEINT: „Die Figuren sind schick gestaltet und die Kämpfe gut in Szene gesetzt. Schach-Puristen werden trotzdem schnell auf die klassische Ansicht wechseln."

The Darkness 2

Ich hasse Dämontage!

ACTION Erstmals auf dem PC – mit teuflischer Stimme und Superkräften gegen die Unterwelt!



The Darkness 2 erscheint nach der aktuellen Planung von Publisher Take 2 am 4. Oktober. Darin schlüpfen Sie in die Rolle von Tommy, der, von einer teuflischen Macht besessen, gegen die Unterwelt antritt.

1 **Doppelte Fleischpeitsche:** Die beiden Dämonenarme dienen Ihnen als Waffe und zerfetzen Gegner in Kleinteile – zu hart für die USK?
2 **Hohlbrot-Gemetzel:** Die Gegner schienen in den bisher gezeigten Versionen nicht die Schlauesten zu sein.
3 **Dual-Geballer:** In **The Darkness 2** kommen Sie direkt zweimal zum Schuss – ganz ohne blaue Pillen, dafür mit blauen Bohnen.
4 **Hobby-Gärtner:** Die Jungs, gegen die Sie kämpfen, nutzen unterschiedliche Waffen – dieser hier hat die dümmste Wahl getroffen.

Deep Black

Taucht das was?

ACTION Terroristenbekämpfung mal anders: zu Land und unter Wasser!



Mit der Harpune öffnen Sie unter Wasser Tore oder schalten Gegner aus.



Bei den Ballerpassagen an Land sollten Sie immer aus der Deckung heraus feuern.

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine weit fortgeschrittene Fassung des abwechslungsreichen Action-Abenteuers der russischen Entwickler von den Biart Studios. In der futuristisch angehauchten Story von **Deep Black** übernehmen Sie die Rolle des ehemaligen Elite-Soldaten Syrus Pierce, der für einen letzten Job aus dem Ruhstand zurückkehrt. Die fiese Terror-Organisation Al-Azrad hat angeblich eine Fabrik besetzt und will diese in die Luft jagen. So beginnt eine wilde Hatz durch knapp 40 größtenteils lineare Levels. Das Besondere dabei: Statt wie in anderen Spielen dieser Art (**Splinter Cell: Conviction** beispielsweise) nur an Land zu kämpfen, sorgen in **Deep Black** ausgedehnte Tauchsequenzen für die nötige Abwechslung. Hier spielt die von den russischen Entwicklern selbst entwickelte Grafikengine des Action-Titels ihre Stärken aus und zaubert ansprechende Unterwasserwelten auf den Schirm. Als besonderes Extra steht Ihnen unter Wasser eine Multifunktionsharpune zur Verfügung. Damit programmieren Sie feindliche Drohnen um und manipulieren technische Geräte. **Deep Black** steht seit dem 31. Mai im Laden.



WOLFGANG MEINT: „Der ständige Wechsel zwischen Unterwasser-Levels und Ballerpassagen an Land macht **Deep Black** zu einem interessanten Action-Titel."

Dead Block

Hier können Sie Untote nageln!

ACTION Zombies? Aus Hamburg? Moin, moin, gnaaaaaaaaa!

Das Hamburger Studio Candygun Games hat sich kürzlich eine Unreal-Engine-3-Lizenz geschossen, um damit sein für Sommer 2011 angekündigtes Zombie-Koop-Survival-Projekt **Dead Block** anzutreiben. Darin erwehren sich drei Überlebende einer Zombie-Invasion – allerdings nicht einfach nur mit Knüppeln und Feuerwaffen, sondern viel mehr mit Fallen, Barrikaden und Humor! Das Spiel sieht nicht nur comiartig niedlich aus, sondern hört sich dank fetzigen Rock'n'Roll-Soundtracks auch noch gut an, bietet einen kooperativen Mehrspielerteil und wird als Downloadtitel vermutlich über Steam, Xbox Live und PSN erscheinen.



JÜRGEN MEINT: „Ein Zombie-Koop-Rock'n'Roll-Action-Survival-Spiel? Mich hatten die Entwickler schon bei ‚Zombie-'; um alle anderen zu überzeugen, müssen sie sich aber ziemlich anstrengen!"



Die Politesse mit der kreativen Frisur, Foxy Jones, mag Hirn am liebsten geschrotet.



Bauarbeiter Jack Foster nagelt eine Barrikade zusammen. Nein, er ist kein Mitglied der Village People.

Sniper: Ghost Warrior 2

Mama, ich habe ein Fernrohr!

ACTION Der Ego-Shooter sieht dank Cry-Engine 3 glänzend aus – aber schon der Vorgänger war ein Grafikblender.



Statt auf einer tropischen Insel unter Palmen in Richtung Zielperson zu robben, legen Sie sich dieses Mal allem Anschein nach im Himalaya auf die Lauer.

Mit **Sniper: Ghost Warrior** lieferte City Interactive letztes Jahr ein ordentliches Scharfschützenspiel ab – jedenfalls im Vergleich zu früheren Produktionen der Firma wie der hirnlosen **Terrorist Takedown**-Reihe. **Ghost Warrior 2** soll einen weiteren Schritt nach vorne darstellen und spannende Schleicheinsätze als Scharfschütze bieten. Ob das gelingt, bleibt abzuwarten. Grafisch überzeugt der Titel aber bereits; ein erster Screenshot zeigt die von Crytek eingekaufte CryEngine 3 von ihrer idyllischen Seite. Wann das Geballer erscheint, ist unbekannt.



PETER MEINT: „Die Grafik war das geringste Problem von Teil 1. KI, Waffengefühl und Inszenierung sind wichtigere Baustellen."

Crysis 2: Vergeltungspack

Bombenstimmung am Broadway

ACTION Der neue DLC ergänzt den Mehrspielermodus um vier neue Maps.



Wer der Hochstraße in der Mitte von „Park Avenue" folgt, beißt schnell ins Gras.



Das Oberdeck des Schlachtschiffes auf „Werft" bietet wenig Deckung.

Mitte Mai hat Crytek mit **Vergeltungspack** einen ersten DLC zu **Crysis 2** veröffentlicht. Das € 9,99 teure Download-Paket enthält vier frische Karten für den Mehrspielermodus des Ego-Shooters. Bei den Maps handelt es sich um angepasste Szenarien aus der Einzelspielerkampagne. Sie bekommen also keine bislang unbekannten Örtlichkeiten im umkämpften New York zu sehen. Die Karten sind großzügig abgemessen und eignen sich für alle Spielmodi. „Anlage" spielt bei Nacht rund um eine befestigte Militärbasis; mehrere Abwassertunnel fungieren als Schleichwege fernab der Scheinwerfer. Die vielen möglichen Laufwege der Map verwirren, außerdem sind getarnte Gegner in der Dunkelheit kaum zu erkennen. Auf der zweiten Karte, „Park Avenue", konzentriert sich die Action auf die Gebäude zu beiden Seiten einer erhöhten Straße vor der Grand Central Station. „Transit" bietet viele freie Flächen und wenige Möglichkeiten für den Nahkampf. Schrotflinten sind hier nutzlos, stattdessen begegnen Sie vielen Scharfschützen, die in den Ecken der Karte auf der Lauer liegen. „Werft" schließlich ist eine symmetrisch aufgebaute Map; in Spielmodi wie „Erobere das Relais" sind die Stützpunkte der Teams zu beiden Seiten eines Schlachtschiffes in der Mitte angeordnet. Der simple, aber durchdachte Aufbau sorgt für ausgeglichene Schlachten und von den Gebäuden am Rande des Docks haben Scharfschützen ein freies Schussfeld auf die Mitte.



PETER MEINT: „Das Kartenpaket bietet keine Überraschungen, versorgt Fans aber mit solidem Mehrspielerfutter."

Bioshock 2: Minerva's Den

Komm zurück zu Papa!

EGO-SHOOTER Rapture ist wieder eine Reise wert – dank dieser tollen Extra-Episode!

Boah, das ging aber mal echt schnell: Gerade mal neun Monate nach dem Xbox-Release kommt der **Bioshock 2**-DLC **Minerva's Den** endlich auch über Games for Windows Live (Ironiemodus aus). In der knapp vierstündigen Bonus-Kampagne schlüpfen Sie erneut in die Rolle eines Big Daddy und lösen das Rätsel um den Supercomputer „The Thinker". Ein neues Plasmid, eine neue Waffe, eine extrem spannende Story: Dieser DLC gehört zu den besten seiner Zunft. Deshalb unser Rat: Kaufen!



THORSTEN MEINT: „Dieser DLC ist besser als das Hauptspiel – Pflicht-Download für alle **Bioshock 2**-Fans!"



Mit dem neuen Ionen-Laser zerbrutzeln Sie Gegner wie diesen Wachroboter.



Ein Mitglied einer Stammesbande greift den Spieler mit gezücktem Messer an.

Fallout: New Vegas – Honest Hearts

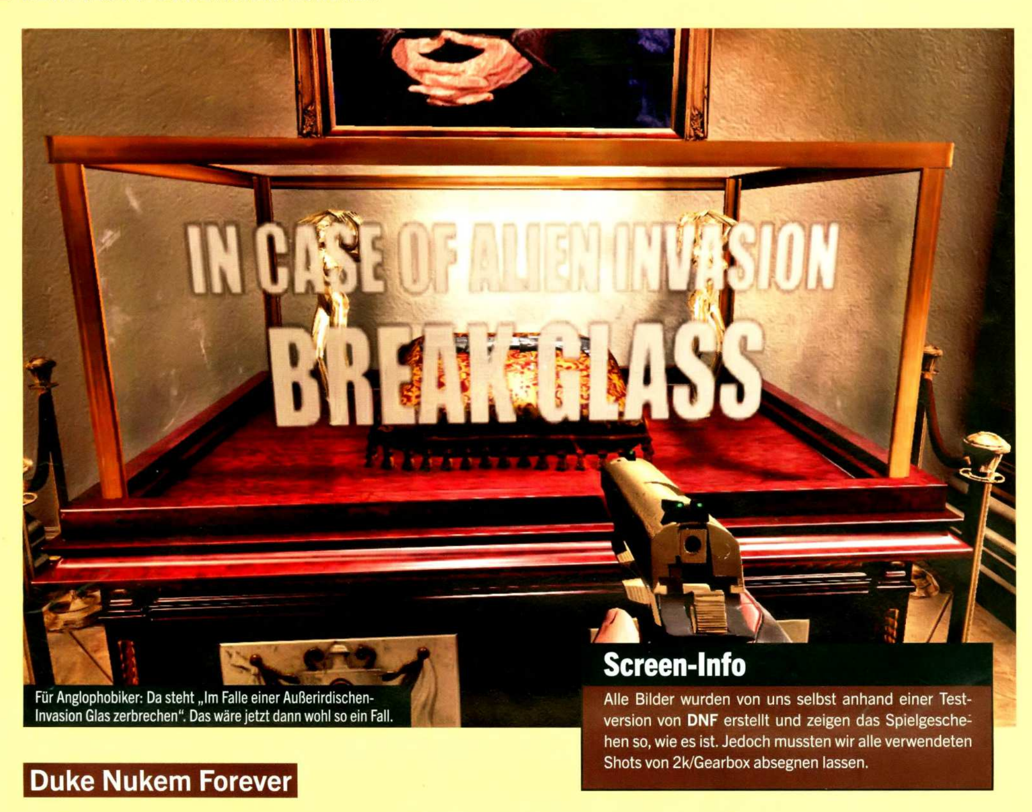
Western von gestern

ROLLENSPIEL Kämpfen Sie im Canyon! Gegen neue Feinde – und die lahme Geschichte.

Der neue DLC schaufelt frische Gebiete im weitläufigen Zion-Canyon sowie neue Gegner, Perks und Waffen, etwa Brandbomben und Kriegskeulen, auf Ihre Festplatte. Als eine Expedition in die unberührte Wildnis des Zion-Nationalparks schiefläuft, werden Sie von einem fremden Stamm überfallen und in einen Krieg zwischen verschiedenen Stämmen sowie einen Streit zwischen dem neuen kanaanitischen Missionar und dem mysteriösen Burned Man verwickelt.



MARC MEINT: „Das Gebiet ist recht groß, aber es gibt zu wenig zu tun und die Story ist etwas mau."



Für Anglophobiker: Da steht „Im Falle einer Außerirdischen-Invasion Glas zerbrechen". Das wäre jetzt dann wohl so ein Fall.

Screen-Info

Alle Bilder wurden von uns selbst anhand einer Testversion von **DNF** erstellt und zeigen das Spielgeschehen so, wie es ist. Jedoch mussten wir alle verwendeten Shots von 2k/Gearbox absegnen lassen.

Duke Nukem Forever

Besser spät als nie!

Genre: Die Mutter aller Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: 2k Games

Text: Jürgen Krauß

Worüber sollen wir denn bitte in Zukunft noch Verspätungswitze reißen?

Es ist vollbracht. **Duke Nukem Forever** ist nach 14 Jahren Entwicklungszeit endlich fertig. Es wird tatsächlich erscheinen. Das Beste daran: Wir haben das wohl am häufigsten totgesagte Spiel aller Zeiten, den gigantischsten Running Gag der Computergeschichte, die Mutter aller Ego-Shooter an einem Stück von Anfang bis Ende durchgespielt – als eine der ersten Deutschen überhaupt. Die Bedingungen waren in mehr als einer Hinsicht hart, wie Sie dem Duke-Logbuch auf der rechten Seite entnehmen können. Aber es ist geschafft, es ist zu Ende, we're done. Leere breitet sich in uns aus. Und ein Grinsen auf unseren Gesichtern.

Lass es knacken, Baby!

Der Bildschirm ist schwarz. Eine tiefe Stimme, die unser kinogeschultes Gehirn ohne Umweg sofort Bruce Willis zuordnet, stellt in einem unglaublich coolen Tonfall gleich mal eines klar: „Diese Alien-Hurensöhne schießen mir nicht ungestraft mein Schiff ab!" Die Stimme gehört natürlich nicht dem Glatz-

?! FAQ

Macht keine Witze mit mir, das würde mein gepeinigtes Fan-Herz nicht ertragen, sagt es mir ganz ehrlich: „When it's done" ist jetzt?
Die Kurzfassung: ja. Die lange Version: ja, verdammt, es ist endlich so weit!

Huiuiui, ich bin so gespannt, worum geht es denn in dem Spiel?
Sie sind ein einsamer Farmer im australischen Outback und kämpfen mit Ihrer Ponyzucht gegen Dürre und die Konkurrenz. Natürlich nicht! Es ist der Duke, worum soll es da schon gehen? Außerirdische, die unsere Frauen entführen! Was denn sonst?!

Konntet ihr den Mehrspieler-Teil gar nicht testen? Wird der denn der Serie gerecht?
Nicht in der fertigen Version oder im Rahmen dieser Testveranstaltung. Sie dürfen sich aber gerne die PC ACTION 5/2011 nachbestellen, da schrieben wir unsere Eindrücke einer vorab veranstalteten Mehrspielersession nieder. Eines steht aber ohne Zweifel fest: Auch der Mehrspielerteil ist ein echter Duke.

Für wie realistisch haltet ihr die Ankündigung eines Nachfolgers in absehbarer Zeit – sagen wir mal, im Rahmen der E3 2011?
Na, da haben Sie Ihr Leid aber schnell vergessen, dass Sie sich jetzt schon wieder eine Ära des schmerzerfüllten Wartens und Bangens herbeisehnen. Aber wir rechnen fest mit einem Nachfolger, auch wenn die Ankündigung noch eine Zeitlang auf sich warten lassen dürfte.

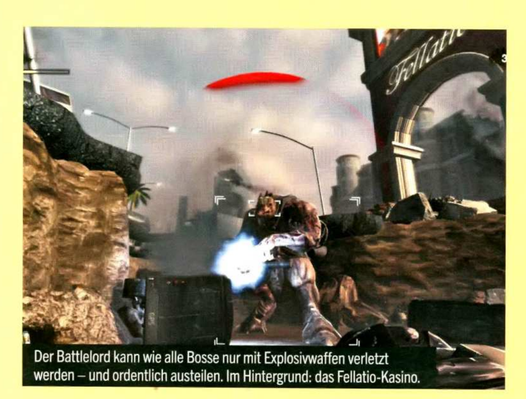
*Was ist euer liebstes Zitat aus **Duke Nukem Forever**?*
Wir mussten ehrlich lachen, als ein Soldat neben einem Verletzten kniend eine Spitze in Richtung **Battlefield** und Konsorten losließ: „Oh mein Gott, ich bin doch nur Pionier, wo ist der Sanitäter?!?"


Auf Miniaturgröße geschrumpft, rasen wir durch das Ladykiller-Kasino. Lustig: Fahren wir einen Schweine-Cop an, hält der sich das Schienbein.

kopf und Film-Actionhelden Willis, sondern Blondbürste und Spiele-Actionheld Duke Nukem, zumindest in der deutschen Version von **Duke Nukem Forever** – und das von ihr gegebene Versprechen ist eine Referenz an eines der vergangenen Abenteuer des Adeligen, über das wir nicht berichten dürfen. Was der Ansage folgt, kennen wir – und Sie vermutlich auch – längst von diversen Vorschauveranstaltungen und -berichten, deshalb hier nur die Kurzfassung: Footballstadion, Zykloider Imperator, Fieldgoal – dann ein „Ah, das war nur ein ‚Spiel im Spiel'-Moment, anschließend ein „Huch, was machen denn die rattenscharfen Zwillinge zu meinen Füßen?"-Moment und zu guter Letzt ein etwa neun bis zehn Stunden dauernder „Verdammt, sind diese verfluchten Aliens etwa schon wieder da?"-Moment. Heißa, das dürfte amüsant werden!

Stirb, Alien-Abschaum!

Es stellt sich heraus, dass gerade ein paar Außerirdische in Las Vegas vorbeischauen – direkt vor, schnell aber auch direkt hinter Dukes Haustür. Und so begibt er sich also auf den Weg durch sein Kasino, das „Ladykiller", um in seiner geheimen Duke-Höhle mit dem Präsidenten über die Situation zu quatschen. Der ist allerdings eine ziemliche Spaßbremse und der Meinung, dass die Aliens sich nur ein paar Burger holen und vielleicht einen Show ansehen wollen, und rät mit Nachdruck, die Füße still zu halten. Dumm, dass das aber nun mal überhaupt nicht unser Stil ist. Auf dem Weg nach draußen lernen wir ein paar von Dukes Fähigkeiten kennen – und die reichen von Aufwärtshaken über Arschtritte und Biertrinken bis hin zum Fernlenk-Mini-Monstertruck-Fahren. Zum Glück stellen wir schnell fest, dass die Außerirdischen überhaupt nicht so cool sind, wie uns der Präsident glau-



Der Battlelord kann wie alle Bosse nur mit Explosivwaffen verletzt werden – und ordentlich austeilen. Im Hintergrund: das Fellatio-Kasino.

PC ACTION-Dukelogbuch

Duke Nukem Forever

Dies ist eine wahre Geschichte über eine Legende … und den Duke!

JÜRGEN KRAUSS



IRGENDWANN IM JAHR 1997

Duke Nukem Forever wird angekündigt, kurioserweise von mir völlig unbemerkt. Das mag daran liegen, dass das Internet noch in den Kinderschuhen steckt, ich mir als 16-jähriger Schüler keine Spielemagazine leisten kann oder ich viel zu viel Zeit mit einem halbwegs aktuellen, dreidimensionalen Duke-Abenteuer verbringe, für das ich eigentlich viel zu jung bin. Suchen Sie sich was aus.

3. JUNI 2009, 19:02 UHR

Anlässlich der Studioschließung des bisherigen Entwicklers 3D Realms produziert die PC ACTION (unter Tränenströmen und meiner Anleitung) einen Heft-Beileger, das alles Dukerelevante übersichtlich zusammenfasst. Wohl dem, der die Ausgabe 8/2009 in der Premium-Variante im Regal stehen hat!

24. MAI 2011, 19:02 UHR

Ich erfahre, dass wir **DNF** als erste Deutsche testen dürfen, allerdings nur, wenn ich morgen ganz früh zu 2k nach München aufbreche, das Abenteuer nonstop durchspiele, sofort wieder zurückfahre und ohne Pause den Artikel schreibe. Da ich die nächsten 42 Stunden nichts vorhabe und doof genug bin, sage ich zu.

25. MAI 2011, 13:12 UHR

Mit zittrigen Händen wähle ich den Menüpunkt „Neue Kampagne" und den mittleren von drei Schwierigkeitsgraden von **Duke Nukem Forever**. Ich kann es noch gar nicht glauben, es ist so weit! Come, get some!

25. MAI 2011, 16:43 UHR

Während einer der vielen Rail-Shooter-Einlagen bediene ich mit der Maushand das Geschütz und mit der Tastatur-Hand meine vor zwei Stunden gelieferte Pizza. Ich kann einfach nicht aufhören zu spielen. Nicht weil das Spiel so gut ist (ist es aber!), sondern weil ich so schnell wie möglich durchkommen will, damit der liebe Herr Fischer „durchgespielt" aufs Cover schreiben kann. Business. So läuft das eben. STIRB, SCHWEINEPOLIZIST!

25. MAI 2011, 21:30 UHR

Abspann. Ich gönne meinen Augen eine kleine Pause. Nur ganz kurz … *tsssss*

26. MAI, 9:00 UHR

Ich erwache mit einem lustigen Tastaturmuster im Gesicht und überlege, ob ich alles nur geträumt habe – viel zu unwirklich fühlt sich das Erlebte an. So erhebend es auch ist, einer der Ersten zu sein, die dieses Abenteuer jemals bestritten haben, so entmystifiziert ist der Duke jetzt auch für mich. Ich schluchze leise, verabschiede mich und fahre nach Hause.


In Rekordzeit und ohne nennenswerte Pause kämpfte sich PC ACTION-Redakteur Jürgen Krauß bis zum Abspann von **DNF** durch.

Das ist der Duke

Duke Nukem Forever ist weit mehr als nur ein Machoausflug – unser Atomtortendiagramm™ erklärt Ihnen aufs Prozent genau, wie sich das Abenteuer um den Blondschopf zusammensetzt.

ALIENS AUFMISCHEN



Klar, einen großen Teil seiner Zeit verbringt der Duke mit dem, was er am besten kann: außerirdischen Abschaum in die Hölle schicken. Egal ob mit Fäusten, Gewehren, Rohrbomben oder dem Ego förderlichen Exekutionen – erlaubt ist, was den Gegner unschädlich macht!

16,7%*

GROSSE ALIENS AUFMISCHEN

16,7%*

Jeder Pausenhofschläger weiß: Opfer sucht man idealerweise in einer Gewichtsklasse möglichst weit unterhalb der eigenen. Nicht so der Duke, der nimmt es am liebsten mit riesigen Ungetümen auf – und dazu bekommt er in **Forever** auch reichlich Gelegenheit, dabei ist ein Vieh größer und aggressiver als das andere.



16,7%*

PHYSIK- UND SCHRUMPFRÄTSEL



Immer wieder löst der Duke, fast beiläufig, auch die schwersten Rätsel im Spiel – wobei sich die meisten davon mit den Gesetzen der Schwerkraft beschäftigen. Hin und wieder schrumpfen die Aliens unseren Spielehelden aber auch auf Gartenzwerggröße. So verkleinert, muss er dann sowohl mit Feinden als auch mit der Umgebung, etwa einer unter Strom stehenden, komplett überfluteten Küche, zurechtkommen.

ben machen will, und so können wir unsere neu gelernten Tricks auch direkt ausprobieren. Doch wir stellen ebenso schnell noch etwas fest: Unsere Gegner hätten vielleicht noch mal zum Feinschliff durch die Animationsabteilung gehen sollen. Technisch ist **Duke Nukem Forever** schon auf den ersten Blick kein Meisterwerk, jedoch wirkt die in vielen Bereichen altbackene Spieltechnik und -mechanik zu Zeiten von **Call of Duty** und Co. schon wieder irgendwie erfrischend. Teil dieses Antik-Konzepts ist beispielsweise auch, dass Sie einen mit Feinden gefüllten Bereich zuweilen erst verlassen können, wenn Sie alle Gegner erledigt haben, vorher versperrt oft eine verschlossene Tür oder Ähnliches den Weg – ganz wie in den Anfängen des Genres. Auch fällt auf, dass Sie hier und da an einen Durchgang gelangen, für den Sie einen „Öffner“ brauchen, den Sie erst in den angrenzenden Gebieten suchen müssen. Auch ein beliebtes Spielelement aus frühen Shooter-Tagen – was damals allerdings eine rote Codekarte war, sind heute Energiezellen, extraterrestrische Kugeltierchen oder Ähnliches. Codekarten sind ja auch total 1996!

Hör auf zu bluten, Weichei!

Wo waren wir noch mal? Ach ja, Technik. Wichtiger Teil der Technik: abgetrennte Gliedmaßen. Da es sich aber um außerirdische

FAHRZEUG- UND RAIL-SHOOTER-ABSCHNITTE

Ein Duke kommt selten allein und braucht eine passende Karre, um von A nach B zu gelangen. Sein Monstertruck ist zwar stilecht genug, jedoch auch überdurchschnittlich durstig, weswegen die Ausfahrt des Blondschopfs insgesamt dreimal unterbrochen werden muss, um Sprit aufzutreiben. Hin und wieder klemmt sich der Protagonist statt hinters Lenkrad auch hinter ein stationäres Geschütz – diese Rail-Shooter-Einlagen sind zwar relativ öde, stellen aber zumindest eine Abwechslung dar.



16,7%*

MACHOKRAM ... UND BIER!

16,7%*



Statt an der Gesundheit hängen des Helden Überlebensaussichten an seinem Ego – das sich zwar in Ruhe automatisch auflädt, doch auch hin und wieder einen Boost verträgt. Und wie vergrößert unser Alienvermöbler sein Ego? Mit Macho-Aktionen wie dem Schlagen von Sandsäcken, dem Stemmen von Gewichten oder dem Verhöhnen gefallener Bossgegner. Bier steigert das Ego übrigens nicht, verschafft dem Protagonisten jedoch vorübergehend eine verbesserte Konstitution – und einen verschwommenen Blick.

16,7%*

NACKTE WEIBER, BRÜSTE UND ANDERE SCHWEINEREIEN





Ja, Frauen sind ein wichtiges Thema im Duke'schen Paralleluniversum. Sie himmeln ihn an, sie geben ihm, was er braucht. Als aber die Außerirdischen einfallen und ihnen einfällt, dass sie dem Duke ja die Weiber aus der Koje klauen könnten, um sie mit außerirdischem Saatgut zu befüllen, sieht der Frauenschwarm rot und geht zum Gegenangriff über. So geht es ja auch wirklich nicht.

* Entspricht 16,6̄ %

Schweinemenschen und anderes nicht-irdisches Getier handelt, findet's die USK offensichtlich okay – die ungeschnittene deutsche Ab-18-Version geizt nicht mit platzenden Köpfen, umherfliegenden Extremitäten und rotem Lebenssaft. Auch geizt sie nicht mit sauber eingesprochenen und überwiegend gut übersetzten Sprachsamples; der Stimmpate unserer Hauptfigur macht seinen Job sogar so gut, dass es nach einer Weile gar nicht mehr auffällt, dass der Spieleheld erstmals deutsch zu uns spricht. Die eine oder andere durchgerutschte Peinlichkeit, etwa „Es ist arschkicking time!", ist zwar vorhanden, aber extrem selten und eher belustigend als störend. Überhaupt wiederholen sich des Arschtreters Macho-Sprüche nur selten. Abgerundet wird das ohr-ale Erlebnis durch harte Riffs von Megadeth und durchaus hörenswerten Country-Kram. Weniger Lob haben wir erwartungsgemäß für die Grafik übrig, hier stören nicht nur missratene Gewässer, hölzerne Charaktere und oft schwache Texturen, auch krankte die uns zur Verfügung gestellte Version an Bildzerreißen (Tearing) und nervte mit anstrengenden (abschaltbaren) Unschärfe-, Flimmer- und Grießeleffekten über einem (nicht abschaltbaren) angestaubt wirkenden Gesamterscheinungsbild. Immerhin wurden der Spielmechanik ein paar moderne Farbspritzer verpasst,

Explosionen, Schweine-Polizisten (nicht zu verwechseln mit „Polizistenschweinen", die gibt es nämlich nicht), eine Schrotflinte – Weltenretteralltag.

auch wenn man hiervon halten kann, was man will: Es gibt Kontrollpunkte statt freien Speicherns, der Duke kann maximal zwei Waffen gleichzeitig mit sich führen und es gibt sich automatisch aufladendes „Ego" statt eines Gesundheitssystems mit Medipacks. Was die Abwechslung betrifft, orientiert sich der Duke an seinem indizierten Vorgänger, nutzt aber auch die Möglichkeiten, die „moderne" Spielengines bieten: Von Physik- bis Schrumpfrätseln, von Tauch- bis Fahreinlagen ist wirklich an jeder Ecke etwas Neues geboten. Nur an wenigen Stellen wirkt das Abenteuer gestreckt oder repetitiv, und wenn doch, dann so gut wie nie langweilig inszeniert.

Hail to the King, Baby!

Der altehrwürdige Alienvertrimmer verbringt freilich viel Zeit mit ... nun ja ... Alienvertrimmen – vorzugsweise mithilfe großkalibriger Argumentverstärker, die in Nützlichkeit und Einfallsreichtum aber etwas schwanken: Schrumpfkanone und Doppelraketenwerfer sind so effektiv, dass sie selbst tote Gegner noch mehr töten können, Gefrierstrahl und Alien-Energiegewehr rangieren hingegen auf Saugnapfpistolen-Niveau. Dank Minen, Rohrbomben, Hologrammen und anderem Kram sind die Feuergefechte aber durchweg spannend und unterhaltend – duketastisch sozusagen. In der neun- bis zehnstündigen Kampagne hagelt es aber nicht nur blaue Bohnen, sondern auch allerhand Blödeleien und Rätsel. Während das Rumgealbere spielerisch eher belanglos ist und oft mit Fäkalien, Permanentmarkern oder narzisstischen Einlagen vor einem Spiegel zu tun hat, fordern die Knobeleien teils ernsthaft Hirnschmalz: Da müssen Fässer in Container gesteckt werden, um das Teil zum Kippen zu bringen, Kräne richtig positioniert, um Klettereinlagen zu ermöglichen, und Rohre korrekt verschoben, um Dampf an die gewünschte Stelle zu leiten. Gordon Freeman wäre sicher stolz auf seinen blonden Kollegen, der nicht nur erfolgreich, hübsch und anbetungswür-


Der Octaking gehört zu den hartnäckigsten Bossgegnern. Wie gut, dass es die Dual-Devastators auch 15 Jahre nach dem Vorgänger noch gibt.


Manchmal gehen Gegner nicht ganz zu Boden; sie können dann exekutiert werden. Das ist ziemlich blutig, aber auch gut für des Dukes Ego.

dig, sondern offensichtlich auch clever ist – und beim anderen Geschlecht sehr beliebt. Wir sind uns nicht ganz sicher, ob es daran liegt, dass wir bei unserer ersten Berührung mit dem Duke noch in der Pubertät steckten oder ob die vielen nackten Brüste das Spiel ernsthaft aufwerten, aber uns fällt zum unübersehbaren Vorhandensein unverhüllter weiblicher sekundärer Geschlechtsmerkmale nur eines ein: „Titten, olé!" Zwar wirkt so manch ein herrlich rundes Brustpärchen wie mit Gewalt ins Spiel gequetscht (nicht wörtlich gemeint), aber es passt einfach zu dem klischeehaft überzeichneten Supermacho-Image des Duke und der als Hauptschauplatz dienenden, wirren Alternativ-Version der Sündenhauptstadt Las Vegas. Eine Sache ist uns dabei dann aber doch negativ aufgefallen: In der zweiten Spielhälfte nehmen die Brüste deutlich ab – in der Auftrittshäufigkeit, nicht im Volumen.

Lange Erwartezeit

Wie bewertet man ein Spiel, dessen Hauptcharakter das Spiele-Äquivalent zu Chuck Norris ist? Und das auch noch mit der Stimme von Bruce Willis? Reicht eine konventionelle Wertungsskala für so viel Testosteron überhaupt aus? Wohl eher nicht, immerhin kann sich kaum jemand ohne verklärten Schwärmerblick, gut gereifte Gehässigkeit oder zumindest einer felsenfest vorgefertigten Meinung zu einem Videospiel äußern, auf das die Spielewelt seit 14 Jahren wartet. Klar werden sich unzählige Ketzer zusammenfinden und alles an **Duke Nukem Forever** schlechtreden, was man nur schlechtreden kann (da gibt es das eine oder andere) – genauso werden auf der anderen Seite mindestens ebenso viele dem Blondschopf mit den Muskelbergen schon allein deswegen eine Wertung jenseits der 99 % verpassen, weil er endlich auf ihren Bildschirmen aufgetaucht ist. In diesem Vorabtest würdigen wir das mit einer eigens dafür eingeführten Wertungsstufe jenseits von „Sehr gut" und Co. – denn wenn Sie mal ganz ehrlich zu sich sind, haben Sie Ihre Kaufentscheidung ja eh schon gefällt, oder? Vermutlich so ungefähr vor 14 Jahren ...



Der Holo-Duke-Generator macht uns unsichtbar und lässt einen Doppelgänger auftauchen, die Schrumpfkanone verkleinert den Gegner – Spaß!



Mithilfe eines ferngelenkten Monstertrucks müssen wir hier eine Energiezelle durch eine Lüftungsöffnung bugsieren. Nette Idee.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 43,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	10.06.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Trotz viel Blut und fliegender Körperteile: (zumindest Aufseiten der Aliens) Nein.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2 GHz, 1 GB Ram, GeForce 7600/Radeon HD 2600, XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Dukematch (Deathmatch), Team Dukematch (Team Deathmatch), Capture the Babe (Capture the Flag), Hail to the King (King of the Hill)

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	4

Duke Krauß meint

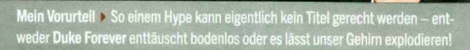
„Das Kapitel ist zu Ende, aber sicher nicht das Buch!"

Mein Vorurteil › Der Held meiner Jugend kehrt zurück, das kann, nein, das DARF nicht schiefgehen! Dies wird das beste Spiel aller Zeiten!

Duke Nukem ist ein Relikt längst vergangener Tage, als Action noch simpel war, niemand wusste, wer Michael Bay ist, und Jean Claude van Damme für anspruchsvolle Unterhaltung stand. Und auch **Forever** ist wie ein 80er-Jahre-Actionfilm: eine hanebüchene Story, halbnackte Frauen, flache Charaktere und eine überzogene Hauptfigur, die cooler kaum sein könnte. Gemessen an heutigen Standards kann das Abenteuer eigentlich fast nur durchfallen – vor allem auch in technischer Hinsicht. Die Frage, die Sie stellen müssen, ist aber nicht „Wie gut ist der Duke?", sondern „Was sind meine Ansprüche an den Duke?" und „In welchem Spiel gibt es wohl die meisten Brüste zu sehen?". Das Einzige, was mich ehrlich an dem Spiel stört: Es ist jetzt ent~~jungfert~~mystifiziert!

Chris Nukem meint

„Bier auf, Duke rein – hach, so muss das Leben sein!"



Mein Vorurteil › So einem Hype kann eigentlich kein Titel gerecht werden – entweder **Duke Forever** enttäuscht bodenlos oder es lässt unser Gehirn explodieren!

Ich persönlich feiere die Ankunft des Kings wie den deutschen Viertelfinalsieg 2006 gegen Argentinien und habe mit **Duke Nukem Forever** einen Heidenspaß. Allerdings verstehe ich es auch, wenn der eine oder andere im Gegenzug den Papst raushängen lässt und der teuflischen Freude eine Abfuhr erteilt. Schließlich fährt der Duke hier eine Menge ziemlich alten Käse auf – der meiner Meinung nach aber nicht etwa schimmelt, sondern gut gereift ist und umso intensiver schmeckt!

Wertung

PRO
- Brüste
- Bier
- Bosse
- Bumm!
- Banalitäten

CONTRA
- Technik
- Verwirrendes Leveldesign
- Nur teilweise zerstörbare Umgebung
- Wirkt teils etwas gestreckt

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINSCHÄTZUNG

Extrem lässig!

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – MASS EFFECT 3



Gerade Teil 1 und 2 samt DLCs durchgezockt und seitdem unfassbar scharf auf die Fortsetzung. Ich bin schon so gespannt auf die Auswirkungen meiner Entscheidungen.

PATRICK SCHMID – SW: THE OLD REPUBLIC

Ich hab mal wieder Bock auf ein MMOG. Und auf **Star Wars**! Also warum nicht beides verbinden? Zumal das, was ich bisher vom Spiel gesehen habe, verdammt gut aussieht!

JÜRGEN KRAUSS – BRINK



Ich weiß freilich, dass **Brink** bereits erschienen ist, aber nicht so, wie es uns versprochen wurde. Das Spiel ist ja nicht schlecht, aber ich will **Brink** in noch besser!

CHRISTOPH SCHUSTER – L.A. NOIRE

Brillantes Spiel, das mir nachts den Schlaf raubt und tagsüber die Arbeitszeit. Jetzt will ich eine PC-Version. Mit mehr Fällen, geilerer Grafik und guter Maussteuerung!

MARC BREHME – MODERN WARFARE 3



Hossa! Da kann man ja fast die Uhr danach stellen. Auch in diesem November kommt ein neues **Modern Warfare** angerollt. Das kann eigentlich nur ein Kracher werden!

1 The Elder Scrolls 5: Skyrim

Entwickler: Bethesda Softworks | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 11. November 2011



Die E3 brachte große Ankündigungen mit sich, insbesondere in Bezug auf das Fraktions- und Gildensystem. Obendrein äußerte sich Bethesda zur Technik und bestätigte, dass die PC-Version Direct X 11 unterstütze. Allerdings bringt die Software **Skyrim** keine neuen Features, sondern dient lediglich der Leistungsoptimierung.

2 Duke Nukem Forever

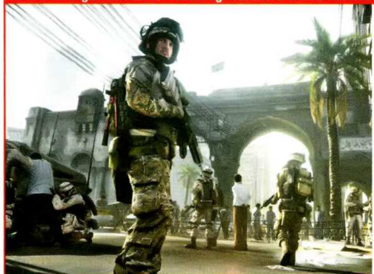
Entwickler: Gearbox Software/3D Realms | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 10. Juni 2011



Als ob wir nach 14 Jahren nicht schon heiß genug auf den Duke wären, erhöhte 2k Games den Hotness-Faktor noch durch das Minispiel **Duke Nudem**. In dieser Browser-Versuchung treten Sie gegen eine vorzügliche Auswahl an Stripperinnen an, die im Falle einer Niederlage die Hüllen fallen lassen. Sexy!

3 Battlefield 3

Entwickler: Digital Illusions CE | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** Herbst 2011



Nach der E3 hält die Branche geschlossen den Atem an: Wie von uns prophezeit, erscheint kurz nach **Battlefield 3** auch **Modern Warfare 3** – und es kommt somit zum großen Duell der Shooter-Giganten. Wir freuen uns tierisch drauf und sind gespannt, wer im Vorfeld in unserer Most-Wanted-Liste das Rennen macht. Abstimmen!

Mitmachen & gewinnen!

Dreckig, blutig und episch, mit einem Schuss Nacktheit. Klingt nach dem Duke, ist aber der Hexer Geralt!

Doch keine Angst, auch dieser Genosse hat ein vorzügliches Spiel im Gepäck, das wir verlosen: Drei Exemplare von **The Witcher 2: Assassins of Kings** warten auf neue Besitzer. Sie könnten einer davon sein!
Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft“. Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.


VORSCHAU
MOST WANTED
Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!
Unsere Most-Wanteds
1 The Elder Scrolls 5: Skyrim



4 Risen 2

Entwickler: Piranha Bytes I Genre: Rollenspiel I Termin: Herbst 2011



Mit einem schicken Trailer und neuen Bildern steigert Piranha Bytes langsam die Vorfreude auf **Risen 2**. Interessante Randnotiz: Nachdem die Entwickler sich gerade auf Neuland wagen, könnte es anschließend in alte Gefilde zurückgehen. Ab 2012 fallen nämlich die Rechte der **Gothic**-Serie an ihre Schöpfer zurück.

5 Mass Effect 3

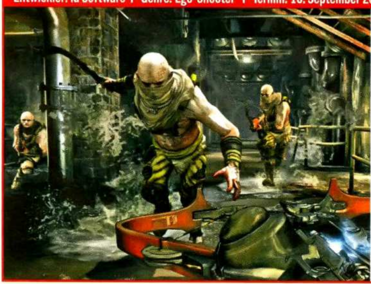
Entwickler: Bioware I Genre: Rollenspiel I Termin: 1. Quartal 2012



Da sich alte Spielstände in **Mass Effect 3** übernehmen lassen, tauchen neben allen bisherigen Crewmitgliedern auch ehemalige Lebensabschnittsgefährtinnen wieder auf. Unser Problem dabei? Mit dem Zusammentreffen unserer ersten und zweiten **ME**-Liebschaft bahnt sich ein Zickenkrieg intergalaktischen Ausmaßes an!

6 Rage

Entwickler: id Software I Genre: Ego-Shooter I Termin: 16. September 2011



Gute Nachricht für **Rage**-Fans: Alle Vorbesteller bekommen ein kostenloses Upgrade zur Anarchy Edition – inklusive Bonus-Ausrüstung im Spiel. In einem äußerst amüsanten Werbespot versucht NBA-Star Blake Griffin derzeit außerdem, sich einen Platz in **Rage** zu sichern. Sehenswert, vor allem die Szene mit dem Tiger ...

7 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games I Genre: Action I Termin: 2012

8 Batman: Arkham City

Entwickler: Rocksteady I Genre: Action-Adventure I Termin: 21.10.2011



9 Deus Ex: Human Rev.

Entwickler: Eidos Montreal I Genre: Rollenspiel I Termin: 26.08.2011



10 Bioshock: Infinite

Entwickler: Irrational Designs I Genre: Ego-Shooter I Termin: 2012




Das Wichtigste auf der Messe: die Booth Babes, deren offensichtliche Vorzüge keiner Beschreibung bedürfen.



Kurz vor Toröffnung am ersten Messetag drängen sich Tausende Spielinteressierte in der Vorhalle.


Aufwendige Installationen sollen Interesse wecken. Faustregel: Je spektakulärer der Stand, desto schlechter das Spiel.

Electronic Entertainment Expo 2011

Einfach mal Messe halten!

Stellen Sie sich vor, es ist die wichtigste Messe des Jahres ... und wir gehen hin!



E3? Liegt das nicht auf meiner Tastatur gleich neben F4?
Bei der E3 handelt es sich natürlich um die Electronic Entertainment Expo, eine Computerspielemesse, die jedes Jahr in Los Angeles stattfindet. Da es sich um keine Publikumsmesse (so wie etwa die Gamescom) handelt, treffen sich dort nur Entwickler, die Presse und andere Branchenvertreter vor Ort.

Aha! Und wann findet dieses Feuerwerk der digitalen Unterhaltung statt?
In diesem Jahr findet die wohl wichtigste Branchenmesse vom 7. bis zum 9. Juni statt, und zwar wie immer in den Hallen des LA Convention Centers. Nachdem im Vergleich von 2009 zu 2010 die Besucherzahlen von 41.000 auf 45.600 gestiegen sind, müssen wir uns wohl auch 2011 auf jede Menge verschwitzter Gamerkörper im Messegetümmel gefasst machen. Örks.

E3? Treffer, versenkt? Oder doch Wasser?
Auch wenn es wie jedes Jahr ein paar Überraschungen geben dürfte, ist bei vielen Herstellern schon vorher relativ klar, was gezeigt wird. Deshalb finden Sie rechts eine übersichtliche Tabelle mit den wichtigsten zu erwartenden Titeln (kein Anspruch auf Vollständigkeit) sowie im Anschluss einige ausgewachsene Vorschauartikel zu ausgewählten E3-Themen.

Wollt ihr uns nicht noch etwas an eurem höchstprophetischen Insiderwissen teilhaben lassen?
Na gut, ausnahmsweise. Zusätzlich zu unserer „Spiele, die auf der Messe gezeigt werden"-Prognose finden Sie rechts auch gleich noch das Gegenteil: eine Sammlung von Titeln, die definitiv nicht zu sehen sein werden. Außerdem haben wir uns mal für Sie umgehört, mit was Nintendo-Fanboys, PlayStation-Verehrer und Xbox-Nerds auf der E3 2011 zu rechnen haben.

Werdet ihr nur „vor Ort" sein oder werdet ihr auch wirklich vor Ort sein?
Die PC ACTION-Delegation besteht dieses (wie auch schon letztes) Jahr aus den Fürther Exportschlagern Wolfgang Fischer und Jürgen Krauß, verstärkt durch den PC-Games-Kollegen Robert Horn. Um uns die langweiligen Termine vom Hals zu halten, nehmen wir außerdem PlayStation- und Nintendo-Experten Sebastian Stange von der play³/N-ZONE mit.

Was ist euer Messemotto?
„Die wirklich interessanten Enthüllungen gibt es erst abends in den Stripclubs!" (Wolfgang F., PCA-Frauenbeauftragter)

Das sind die wichtigsten Titel der E3 2011!

Publisher/Spiel	Genre	Mehr?
2K		
Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	
The Darkness 2	Ego-Shooter	S. 12
X-Com	Ego-Shooter	
Activision (kein Blizzard)		
Modern Warfare 3	Ego-Shooter	S. 40
Prototype 2	Action	
Bethesda		
Prey 2	Ego-Shooter	
Rage	Ego-Shooter	
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	
Codemasters		
Bodycount	Ego-Shooter	
F1 2011	Rennspiel	
Devolver Digital		
Serious Sam 3	Ego-Shooter	
Electronic Arts		
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	
FIFA 12	Sportspiel	S. 38
Mass Effect 3	Rollenspiel	S. 68
Need for Speed: The Run	Rennspiel	
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	
Koch/Deepsilver		
Dead Island	Ego-Shooter	
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	S. 46
Konami		
PES 2012	Sportspiel	
Silent Hill: Downpour	Action	
Sega		
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	
Square Enix		
Deus Ex 3	Action-Rollenspiel	
Hitman Absolution	Action	S. 26
Tomb Raider	Action-Adventure	S. 48
THQ		
Darksiders 2	Action	
Metro: Last Light	Ego-Shooter	S. 60
Warhammer 40k: Space Marine	Action	
Ubisoft		
Assassin's Creed: Revelations	Action	S. 56
Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	
Driver: San Francisco	Rennspiel	S. 52
From Dust	Aufbaustrategie	
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	



Seit der Gamescom 2010 in Köln war es ziemlich ruhig um Irrational Games' neues **Bioshock**-Projekt. Wir hoffen, dass die E3 endlich Neues bringt!



Auch von Codemasters' **Bodycount** haben wir lange nichts gehört – und was uns ganz besonders fehlt: die Meldung, dass es auch für PC erscheint!



2006 wurde es angekündigt, 2008 haben wir es zum ersten Mal vorgestellt: **Aliens: Colonial Marines**. Die Spatzen pfeifen von den Dächern, dass jetzt, wo Entwickler Gearbox den Duke endlich fertiggestellt hat, an dem **Aliens**-Spiel weitergewerkelt wird. Die E3 soll Klarheit bringen!

Du fehlst mir jetzt schon!

Von einigen Titeln und Herstellern wissen wir schon im Voraus, dass sie nicht kommen werden.

- **Valve** will auf der E3 dieses Mal „keine Spiele zeigen" (Zitat von Valve-PR-Chef Doug Lombardi) – was das genau bedeutet und ob die Entwickler, von denen wir uns eigentlich Neues zu **Half-Life 3** und dem **Portal 2**-DLC erhofften, nicht wie so oft mit einer Überraschung auftauchen, weiß derzeit keiner so genau. Für die Gamescom 2011 hat Valve aber bereits zugesagt.
- **Rockstar** hat sich ebenfalls von der diesjährigen Messe abgemeldet. Das bedeutet wohl: keine Neuigkeiten zu **Max Payne 3** oder **GTA 5**.
- **Blizzard** bleibt, wie auch schon im letzten Jahr, dem Showroom des LA Convention Centers fern. Wer also auf Infos zu **Diablo 3**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm** oder gar **World of Warcraft**-Add-ons und -Nachfolgern gehofft hat, wird wohl enttäuscht werden.

Und was geht bei Nintendo & Co.?

Auch die Konsolenhersteller tummeln sich auf der E3 – aber was haben die so im Gepäck?

- **Microsoft** wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mit neuer Hardware nach Los Angeles reisen, sondern „nur" die Xbox-360-Paradetitel **Gears of War 3** und **Forza Motorsport 4** präsentieren.
- **Sony** wird sich, so behauptet es zumindest unsere magische Glaskugel, in erster Linie seiner mobilen Spieleplattform NGP (gern auch mal als PSP 2 bezeichnet) widmen. Aussagen zu einer möglichen PlayStation 4 hält unsere Kugel hingegen für äußerst unwahrscheinlich.
- Bei **Nintendo** deutet alles darauf hin, dass wir etwas über das geheimnisvolle „Project Café" erfahren, bei dem es sich um einen Wii-Nachfolger handeln dürfte. Meldungen um HD-Grafik, ein Blu-ray-Laufwerk und Bewegungs-Controller mit integrierten Kameras haben derzeit noch Gerüchtestatus.

Screen-Info

Die Screenshots stammen vom Entwickler selbst, geben aber gut die von uns erlebte Qualität des tatsächlichen Spiels wieder. Und bis zum Release soll das Ganze sogar noch hübscher werden.

Hitman: Absolution

Gottes Werk, Todes Beitrag

Genre: Action-Adventure | Entwickler: IO Interactive | Hersteller: Square Enix | Termin: 2012

Text: Christoph Schuster

Dieser Mann erhob Morden einst zur hohen Kunst – nun plant er sein Meisterstück!



Lautlos, präzise und absolut nicht zimperlich entledigt sich der Hitman eventueller Störkörper. Die Animationen und Geräusche sind dabei tödlich gut.

Finstere Nacht. Regen plätschert an die Fensterscheibe. Zu sanften Streicherklängen prangt der Titel in der Mitte des Bildausschnitts: **Hitman: Absolution.** Wir sitzen als einzige Deutsche in einem finsteren Präsentationsraum in Kopenhagen und warten darauf, dass wir als erste Menschen außerhalb des Entwicklerstudios **Hitman 5** zu sehen bekommen. Die Spannung steigt. Plötzlich splittert Glas und auf der riesigen Leinwand springt uns ein Glatzkopf im Anzug entgegen. Wir zucken zusammen, hätten diesen flüssigen Übergang vom Startbildschirm zum Spiel nie erwartet. Die Kamera zoomt heraus, die Musik schwillt an: Wir erkennen unseren alten Freund 47, vom Regen durchnässt, in die finstere Nacht blickend ... Wir haben zum ersten Mal an diesem Tag Gänsehaut!

Die Demo beginnt, der Hitman befindet sich auf der Flucht vor der Polizei und landet dabei in einer verlassenen Bibliothek. Das Gebäude ist umstellt, Einsatzkräfte stürmen herein und beginnen mit der Suche nach 47. Dieser lauert weiter oben auf einem Absatz – er ist unbewaffnet. Behände klettert er herab, schleicht im Schatten der staubigen Bücherregale herum. Die neue Glacier-2-Engine verrichtet ganze Arbeit, der Übergang zwischen Außenbereichen und geschlossenen Räumen ist fließend, beides sieht fantastisch aus. Die Animationen, die Lichteffekte, die schiere Menge an Details innerhalb der Levels – wir sind ehrlich beeindruckt. Schließlich nähert sich der Hitman unbemerkt einer Wache und stranguliert sie mit einem herumliegenden Stromkabel. Ja, so kennen wir die Killerglatze! Dennoch fühlt sich die Aktion heftiger, nervenzerrender an als in der Vergangenheit. Das Geheimnis: Die Musik. IO Interactive arbeitete beinahe drei Jahre an einer Sound-Engine, die die Musik passend zur Action auf dem Schirm abspielt. Was simpel klingt, funktioniert unheimlich komplex und variantenreich. Doch die Arbeit hat sich gelohnt, das Resultat ist ein ungemein packendes Spielerlebnis. Anschließend schnappen wir uns die Dienstwaffe des Ordnungshüters – wie es von hier an weitergeht, erfahren wir in mehreren Durchläufen der Demo. Und der Weg ist **Hitman**-typisch allein unsere Entscheidung!



Die Kunst des Mordens: So spielt sich Hitman 5

47 zeigt sich traditionsbewusst und dank Instinkt-Feature so spielerfreundlich wie nie.

Wie wandeln Spielentwickler eine bisher knackig schwere, teils frustrierende Spielmechanik in etwas um, das jedermann gefällt? Und wie vollziehen sie diesen Umschwung, ohne die fanatische Anhängerschaft zu erbosen? IO Interactive wählt dazu einen vielversprechenden Ansatz: Wie unsere Übersicht zeigt, bleiben die Kernelemente der Serie beinahe unverändert, wird nur um einige coole Neuerungen erweitert. Dafür verbessert das Studio die Zugänglichkeit. Die Steuerung geht leichter von der Hand, funktioniert einfach besser als in den Vorgängern. Außerdem verfügt der Spieler neuerdings über Instinkt. Diese Spezialfähigkeit kostet Energie, welche sich durch **Hitman**-Aktionen (etwa lautloses Ausschalten von Feinden) auflädt. Diesen Instinkt setzen Sie einerseits ein, um bestimmte Fähigkeiten zu verstärken (siehe Verkleiden), oder als eine Art Röntgensicht wie in **Batman: Arkham Asylum**. Damit fällt es Neulingen leichter, tatsächlich wie ein Profikiller vorzugehen. Profis hingegen bekommen diese Hilfsmittel auf höheren Schwierigkeitsgraden abgenommen und müssen sich wie früher als waschechter Hitman durchschlagen.

TURNEN





Bisher offenbarte 47 das turnerische Talent eines durchschnittlichen Spieleredakteurs, konnte sogar nur an wenigen, vorgegebenen Stellen im Spiel Springen. Ein Prinz aus Persien wird der Kahlkopf zwar auch in **Absolution** nicht, doch gibt sich der Attentäter deutlich agiler. Sich an Vorsprüngen hochziehen oder auf Simsen balancieren? Kein Problem. Das erweiterte Bewegungsrepertoire passt zu einem durchtrainierten Profi und sorgt für zusätzliche Möglichkeiten in den Missionen – finden wir gut!

DRAMA



Die angekündigte hollywoodreife Geschichte spielt eine prominentere Rolle als in vergangenen Teilen und spiegelt sich auch in der noch düstereren Stimmung wieder. Die fast schon Film-noir-Stimmung begeisterte uns während der Vorführung, machte Lust auf mehr – und setzt **Max Payne 3** die Pistole auf die Brust!

IMRPOVISIEREN



Mehr noch als früher nutzt 47 die Umgebung zu seinem Vorteil. Er erwürgt Opfer mit Stromkabeln oder zieht ihnen Gegenstände über die Rübe. Den Kronleuchter links im Bild ließ der Hitman in unserer Präsentation auf angreifende Polizisten niedersausen. In der Instinkt-Sicht leuchten nutzbare Objekte kurz auf, außerdem gibt es in den Leveln einmalige Spezialaktionen: So streckte 47 im von uns erlebten Abschnitt einen Ordnungshüter mit einer Bong nieder. Großartig!

UNTERTAUCHEN



Die Glacier-2-Engine kann erstmals in IOs Geschichte Dutzende, angeblich sogar Hunderte Menschen gleichzeitig darstellen. Das nutzen Sie, um als Attentäter unerkannt in Menschenmengen unterzutauchen oder sich im Getümmel an Opfer heranzupirschen. Cool! Zumal die schiere Menge an Leuten ein wirklich imposantes Bild abgibt.

ELIMINIEREN



Im Optimalfall schaltet der Hitman nur seine Zielperson aus und lässt selbst das wie einen Unfall aussehen. Da diese Spielweise aber extrem viel Konzentration und Geduld erfordert, und deshalb nicht jedermanns Geschmack entspricht, verbesserten die Entwickler auch die Ballermechanik. **Absolution** besitzt ein genretypisches Deckungssystem, außerdem können Sie Menschen als lebende Schutzschilde missbrauchen. Wie sich der Instinkt hier auswirkt, ist zwar noch geheim, wir tippen aber auf einen Zeitlupenmodus.

VERKLEIDEN



47 zeigt sich erneut als großer Faschingsfan und narrt seine Umgebung mit Kostümen, die er findet oder unvorsichtigen Opfern abluchst. So entkommen Sie unerkannt aus Gefahrenzonen oder verschaffen sich Zutritt zu Sperrgebieten. Mit dem Instinktbonus können Sie näher an andere Personen herantreten, ohne dass diese Ihre Maskerade durchschauen.

SCHLEICHEN



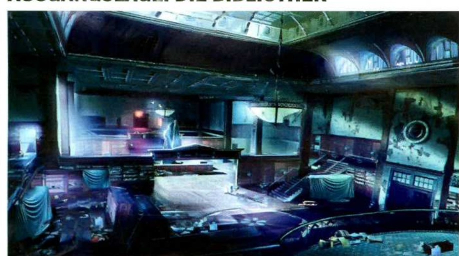
Ein profanes Mittel, um unentdeckt zu bleiben, ist das Schleichen. 47 stiehlt sich leicht geduckt durch die Levels und drückt sich in finsteren Ecken herum, um ungesehen zu bleiben. Im Instinktmodus bekommt er obendrein die aktuelle Position und Laufwege naher Pixelmenschen durch oranges Leuchten angezeigt. Das hilft beim Vorausplanen.

Die Wahl der Qual: Entscheidungsfreiheit à la Hitman

Unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten für jede der Missionen zeichnen **Hitman 5** erneut aus.

Ein Merkmal der **Hitman**-Reihe sind variantenreiche Missionen mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten. Beispielsweise konnten wir in **Blood Money** einen Schauspieler ausschalten, indem wir ihn per Scharfschützengewehr von einer Loge aus erledigten, die Bühnenbeleuchtung sabotierten, die anschließend auf ihn niedersausen würde oder aber eine Waffenrequisite gegen ein echtes, geladenes Schießeisen austauschten, auf dass das Opfer auf der Bühne einen besonders überzeugenden Toten abgäbe. Diese Freiheit soll auch **Absolution** wieder bieten, wobei das präsentierte Level noch recht linear war. Dennoch reicht es zur Veranschaulichung:

AUSGANGSLAGE: DIE BIBLIOTHEK



Auf der Flucht vor der Polizei landen wir in einer verlassenen Bibliothek. Bücherregale geben eine gute Deckung ab, die Beleuchtung ist spärlich und Emporen bieten Klettermöglichkeiten. Aber: Zahlreiche Ordnungshüter durchkämmen den Raum auf der Suche anch 47 und dieser ist unbewaffnet!

MÖGLICHKEIT 1

Wir reißen das Kabel einer nahen Leselampe ab und nehmen es an uns. Damit strangulieren wir einen Uniformträger, der abseits der Hauptgruppe herumschnüffelt. Nach seinem Ableben erben wir dessen Dienstwaffe. Wir pirschen uns an den nächstbesten Polizisten heran, packen ihn von hinten, halten ihm die Knarre an die Denkmurmel und schreien laut: „Keine Bewegung, sonst gibt's Bullengulasch!" Mit dem menschlichen Schutzschild bewegen wir uns Richtung Notausgang. Sobald die Ordnungsmacht das Feuer eröffnet, hechten wir hinter ein Regal und erwidern die Aggression mit Schüssen präzise aus der Deckung heraus, bis wir zum Ausgang durchkommen.



MÖGLICHKEIT 2

Mit dem Stromkabel verfahren wir wie in Möglichkeit 1 (rechts), neben der Dienstwaffe führen wir aber auch die Uniform unseres ersten Opfers einer neuen Bestimmung zu. Als Verkleidung dient sie uns hervorragend und wir schlendern in respektvollem Abstand an den „Kollegen" vorbei, ohne dass diese den geringsten Verdacht schöpfen. Hach und da ist ja auch schon der Notausgang, also ab Richtung Dach und Freiheit.

MÖGLICHKEIT 3

Wir schleichen im Schutz verfallener Einrichtungsgegenstände an den Wachen vorbei, nehmen dazu auch Umwege über die Ballustraden und Emporen in Kauf und machen Assassine Ezio dabei alle Ehre. Außerdem manipulieren wir einen Sicherungskasten, um die Raumbeleuchtung auszuknipsen. Im Finstern pirschen wir voran und verdünnisieren uns zu guter Letzt durch einen Notausgang zum Dach hinaus.

ENDPUNKT: DIE HELIKOPTER-VERFOLGUNGSJAGD



Wir verlassen die Bücherei übers Dach, doch dabei erspäht uns ein Polizeihubschrauber. Dieser eröffnet sofort das Feuer, wir hetzen über die Dächer – Adrenalinausstoß garantiert! Solch lineare Passagen ziehen immer wieder kurzzeitig das Tempo an, um Abwechslung in den Schleichalltag zu bringen. Anschließend dringen wir über eine Dachterrasse in ein Wohngebäude ein und mogeln uns per Verkleidung durch – **Hitman**-Manöver alter Schule! Ein guter Kompromiss, um **Hitman 5** packend und attraktiver zu gestalten, ohne traditionelle Spielmechaniken der Reihe zu verwässern.

„Wir wollen unseren treuen Fans gerecht werden"



Gameplay Director Christian Elverdam (links) und Game Director Tore Blystad.

Wir düsten nach Kopenhagen und sprachen mit den **Hitman**-Vätern.

PC ACTION: Warum mussten wir so lange auf Hitman 5 warten?
TORE: Es gab einige Bereiche der neuen Engine, die einfach eine Menge Zeit verschlangen. Beispielsweise war die KI unglaublich schwer zu programmieren. Ich meine, es ist nicht so, als ob wir eine so lange Pause gewollt hätten.

PC ACTION: Was hat es mit dem Untertitel Absolution auf sich?
CHRISTIAN: Der Titel deutet an, was Hitman im Spiel durchlebt. Er ist auf einer sehr persönlichen Reise, um sich selbst von vergangenen Taten freizusprechen, sozusagen Absolution zu erteilen. Das fanden wir sehr passend, zumal man dem Charakter 47 etwas näherkommt – sofern man diesem Typen näherkommen kann.

PC ACTION: 47 ist kein alltäglicher Kerl. War es schwer, sich in ihn hineinzuversetzen?
TORE: Ja, das war unheimlich schwer, da er einfach anders auf Umstände reagiert, vor allem emotional. Deshalb mussten wir ständig Passagen überarbeiten.

PC ACTION: Ihr habt versucht, den Hitman zugänglicher zu gestalten. Wie wirkte sich das auf den Schwierigkeitsgrad aus?
CHRISTIAN: Auf „Einfach" wollen wir tatsächlich das Gefühl des Superkillers vermitteln, mit dem jeder glänzen kann. Auf den höheren Graden wird das Spiel aber außergewöhnlich schwer und zu guter Letzt haben wir den Pure-Modus ohne Hilfestellungen – etwas für den richtig harten Kern der **Hitman**-Fans. Darüber hinaus haben wir viele Herausforderungen, die wirklich knackig sein können.

PC ACTION: Hitman zählte immer schon zu den Hardcore-Titeln, was nicht gerade dem aktuellen Trend der Spielebranche entspricht. Gab es einen Punkt in der Entwicklung, an dem ihr das Konzept stärker auf den Massenmarkt ausrichten wolltet?
TORE: Nein, wir haben stattdessen versucht, das bestehende Prinzip zugänglicher zu gestalten, indem wir beispielsweise Dutzende Testsessions abhielten, um die Steuerung verständlich zu machen. Wir wissen, dass unser Projekt seine Wurzeln in einer sehr engagierten und begeisterten Spielerschaft hat und dem wollen wir gerecht werden.

PC ACTION: Ihr behaltet aber die verschiedenen Lösungswege für jede Mission bei?
TORE: Auf jeden Fall. Wie ihr in der Präsentation gesehen habt, wird es auch lineare Abschnitte geben. Diese dienen als Brücken zwischen Missionen und um die Handlung voranzutreiben. Daneben gibt es eine Menge klassische, offene **Hitman**-Levels.

PC ACTION: Apropos klassisch: Im Gegensatz zum neuen **Tomb Raider** ist **Absolution** tatsächlich ein Teil 5, der an die Vorgänger anschließt?
TORE: Definitiv, es ist kein Prequel oder Reboot oder sowas. Ich meine, von Teil 1 bis **Blood Money** hat sich spielerisch relativ wenig verändert, das Grundprinzip blieb erhalten. Als wir nun die neue Engine entwickelten, starteten wir auch bei den Spielmechaniken von Grund auf neu und passten sie an, um die Spielerfahrung zu verbessern. Aber nichtsdestotrotz ist **Hitman 5** ein echter Nachfolger, kein Neuanfang oder Ableger.


Wir erhielten tiefe Einblicke in die neue Glacier-2-Engine.

Stars in Bewegung – die Darsteller von Hitman 5



Marsha Thomason spielt als Diana Burnwood eine wichtige Rolle im **Hitman 5**-Geflecht aus Verschwörungen und Korruption.

Ein gutes Dutzend Hollywood-Schauspieler zwängte sich laut Entwickler IO Interactive in enge Gummianzüge und trat zum Performance-Capture für **Hitman 5** an. Das passt zur angestrebten cineastischen Präsentation. In Sachen Kino kennt sich der als Bösewicht Blake Dexter angekündigte Keith Carradine auch tatsächlich aus, spielte er doch zuletzt an der Seite von Harrison Ford und Daniel Craig in **Cowboys & Aliens** und gehört zum Aufgebot von Quentin Tarantinos kommendem Western **Django Unchained**. Die andere bisher bekannte Darstellerin geht hingegen eher als Serien-Spezialistin durch: Marsha Thomason wackelte in den **Lost**-Staffeln 3–5 über die mystische Insel und spielt eine Hauptrolle in der Agentenserie **White Collar**. In **Hitman 5** verkörpert sie Diana Burnwood, die Agency-Kontaktperson und einzige Vertraute von Nummer 47. Ob den Auftragsmörder selbst auch ein bekannter Schauspieler mimt, ist übrigens noch nicht bekannt.

Eine Geschichte voller Unfälle: Die Hitman-History

Mit dem Hitman etablierten die Dänen IO Interactive einen der ikonischsten Charaktere der Spielelandschaft. Die Serie zeichnete sich durch einen deftigen Schwierigkeitsgrad und begrenzte bis keine Speichermöglichkeiten während der Einsätze aus. Außerdem blieb der höchste **Hitman**-Rang „Silent Assassin“ Spielern vorbehalten, die bis zum Ende einer Mission unentdeckt blieben und nur eine Person ausschalteten: ihr Ziel. Was sich hingegen veränderte, war der Handlungsschwerpunkt: Während die Reihe anfangs klassische Attentate behandelte (etwa den Scharfschützen auf dem Dach), wurden die Exekutionsmöglichkeiten später kreativer und entwickelten einen tiefschwarzen Humor. Außerdem nahmen die Geschichte und ihre Präsentation mit jedem Teil einen höheren Stellenwert ein.

2000

******: ******



Das Seriendebüt beleuchtete 47s Herkunft als geklonter Auftragskiller. Dem deutschen Jugendschutz missfiel der Rachefeldzug jedoch, das Werk ist bei uns indiziert.

2002

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

47 tut in einem sizilianischen Kloster Buße für seine Taten, muss dann allerdings erneut töten, um einen entführten Freund zu retten. Er arbeitet wieder mit seiner alten Agentur, der Agency zusammen, um eine weltweite Verschwörung aufzudecken. **Silent Assassin** begründete **Hitmans** Kultstatus und gilt mit fast 4 Millionen verkauften Exemplaren als erfolgreichster Teil der Reihe.

2004

HITMAN: CONTRACTS



Teil 3 der Serie ließ 47 in einem verletzungsbedingten Fiebertraum alte Einsätze erneut durchleben. Die großteils recycleten Missionen und der hohe Frustfaktor sorgten für rückläufige Verkaufszahlen, dafür prägte **Contracts** Serienmerkmale wie den morbiden Humor und die kreativen Opferbeseitigungsmethoden.

2006

HITMAN: BLOOD MONEY



Mit 2,1 Millionen verkaufter Einheiten erreichte **Blood Money** zwar nicht den kommerziellen Erfolg von **Silent Assassin**, gilt aber unter Fans als bester Teil der Reihe und manifestierte 47s Kultstatus mit besonders trickreich als Unfällen getarnten Anschlägen. Außerdem fesselte die wendungsreiche Handlung: Die rivalisierende Killergilde The Franchise vernichtete die Agency, Hitmans Auftraggeber, und 47 selbst fiel dem Verrat seiner langjährigen Vertrauten Diana zum Opfer. Zum Glück treibt diese ein doppeltes Spiel, sprengt The Franchise von innen heraus und rettet 47 das Leben.

2011

Jeder stirbt alleine? Der Hitman im Kino



Staksige Bewegungen, stierender Blick – Kritiker sahen in Olyphant den perfekten Hitman, doch die Fans meckerten.

Bild: 20th Century Fox

Timothy Olyphant – einer der lächerlichsten Namen Hollywoods! Während er bei den meisten Menschen Assoziationen mit rüsseltragenden Dickhäutern weckt, denken wir viel mehr an den Bösewicht in **Stirb langsam 4.0**, den Pornoproduzenten in **The Girl next Door** und den eiskalten Killer 47 in **Hitman**. Letzterer wurde von den Fans gescholten: Der Film geriet zu laut und actionreich, um dem „Silent Assassin“ gerecht zu werden, außerdem zeigt Olyphant ansatzweise Gefühle – undenkbar für 47.

Abseits dieser Kritik kann **Hitman: Jeder stirbt alleine** aber durchaus als Action-Thriller bestehen und vergoldete sein Budget von etwa 24 Millionen Dollar mit Einnahmen in Höhe von rund 130 Millionen. Das dürfte den Ausschlag gegeben haben für einen 2012 anlaufenden, neuen **Hitman**-Film. Dieser soll keine direkte Fortsetzung sein, sondern den düsteren Ton von **Absolution** tragen und auch sonst näher am Spiel sein. Dann womöglich ohne Olyphant. Ist eben doch dämlich, der Name.

Ein Liebesgeständnis: Hitman-Fans packen aus

Der Hitman besitzt zu Recht Kultstatus – wir fragten im Kollegenkreis, worauf dieser gründet:

Sebastian meint

„Bitte, liebe Entwickler: Bloß nicht zu viel Reboot!"

PCA: Dein liebster Hitman-Moment?
SEB: Ich fand die Mission in **Hitman: Blood Money** am geilsten, in der man sich als Clown verkleiden konnte, um unentdeckt auf die Geburtstagsfeier zu kommen. Dort dann den Grill manipulieren und das Opfer landet verkohlt im Pool. Super!

PCA: Was wünscht du dir für Teil 5?
SEB: Eigentlich, dass alles so bleibt wie bisher. Bloß nicht zu viel Reboot, zu viele Veränderungen am Charakter und seiner Vorgehensweise. Ich möchte einfach ein paar coole Attentatsaufträge, die in knifflige Levels gebettet sind, in denen man erst einmal sein Vorgehen planen muss – wie man sich einen Profikiller eben vorstellt. Dann wäre ich glücklich, liebe Jungs von IO.

Jürgen meint

„Wäre es vermessen, sich einen Koop-Modus zu wünschen?"

PCA: Dein liebster Hitman-Moment?
JÜRGEN: Mein absoluter **Hitman**-Moment war der Abspann von **Blood Money**. Je nachdem, ob man ungeduldig auf die Tastatur klopfte oder nicht, lieferte das Spiel zwei völlig unterschiedliche Enden. Ich schätze, 80% der Spieler haben das komplett verpasst.

PCA: Was wünschst du dir für Teil 5?
JÜRGEN: Motivierende Belohnungen für besonders cleveres Vorgehen und einen hohen Wiederspielwert. Wäre es vermessen, sich auch einen Koop-Modus zu wünschen? *(Anm. d. Red.: Nein?!)*

Patrick meint

„Tolle Aussicht kombiniert mit spektakulären Unfällen."

PCA: Was genau macht die Hitman-Reihe für dich aus?
PATRICK: Ein Erwachsenenspiel, also viel Gewalt, dazu Schleich-Gameplay, kaum Ballereien und multiple Lösungswege für jede Mission.

PCA: Dein liebster Hitman-Moment?
PATRICK: In **Contracts** die Mission mit der „Disco" im Schlachthaus, unglaublich atmosphärisch. Und in **Blood Money** Mission 6 mit der Weihnachtsfeier und dem Whirlpool über der Klippe, mit dem Glasboden – tolle Aussicht kombiniert mit spektakulären Unfallmöglichkeiten.

Christian* meint

„Das ist besser als jeder Thriller!"

PCA: Dein liebster Hitman-Moment?
CHRIS: Mein Highlight ist es immer, eine unbekannte Mission zum ersten Mal zu starten. Erstmals die Umgebung erkunden, Ortsverhältnisse und Routen der Wachen auskundschaften, Pläne schmieden – und dann zum ersten Mal zuschlagen, ohne hundertprozentig zu wissen, was einen erwartet. Das ist besser als jeder Thriller.

PCA: Was wünscht du dir für Teil 5?
CHRIS: Dass der Trend des letzten Teils weiterverfolgt wird: Mehr Freiheiten für 47, mehr Möglichkeiten, seine Ziele zu erreichen. Je kreativer man als Spieler agieren kann, desto mehr Spaß macht es, aufmerksam durch die Levels zu streifen und sie auch noch ein zweites, drittes oder viertes Mal anzugehen.

* Freund der Redaktion und Autor des populärsten **Blood Money**-Walkthroughs im Netz



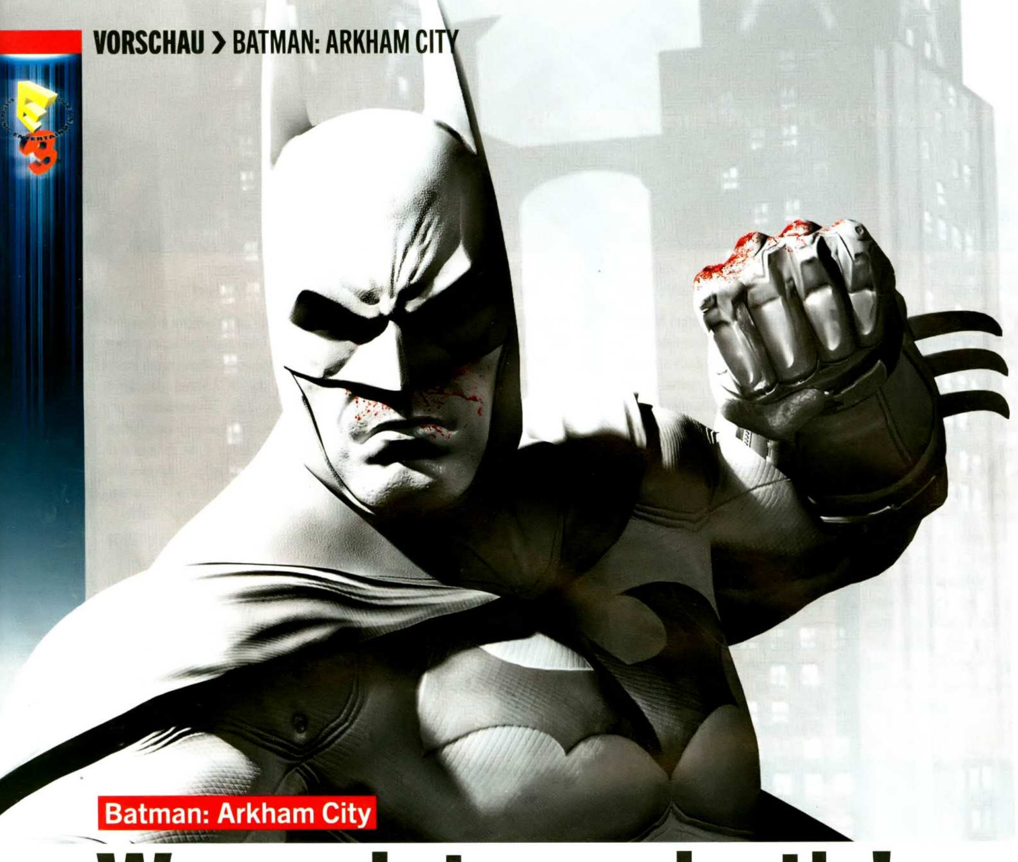
47 zeigt sich im Nahkampf deutlich versierter als bisher. Die Kiffer-Bude im Hintergrund schließt den uns gezeigten Demo-Level ab und unterstreicht das Faible der Serie für ungewöhnliche Schauplätze.

Christoph meint

„Ich bin gespannt wie eine Klaviersaite!"

Ich ging sehr kritisch an dieses Thema heran. Zwar gefiel mir die düstere Stimmung und Thematik der Vorgänger, aber die Spielmechanik kam mir anno 2011 extrem veraltet vor – auch auf die Gefahr hin, dass die treue Fangemeinde jetzt zusammenlegt, um einen Hitman auf mich anzusetzen. Die Kritikpunkte behandelt IO Interactive glücklicherweise, noch dazu ohne der treuen Anhängerschaft auf die Füße zu treten. Was mich aber wirklich packte, war die schlicht geniale Sound-Engine, die meinen Adrenalinausstoß mehr erhöhte als ein gutes **Call of Duty**-Level, Gänsehaut und Panik wechselten im Sekundentakt. Brillant! Außerdem freue ich mich auf die neue KI, da die Menschen in der Demo endlich wie lebendige Wesen wirkten. Sie quatschten, scherzten und stritten – während 47 bedrohlich im Dunkeln lauerte …

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Batman: Arkham City

Wayne interessiert's!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Rocksteady | Hersteller: Warner | Termin: 21. Oktober 2011

Text: Thorsten Küchler

Gespielt und für genial befunden: die Fortsetzung des Superhelden-Hits!

Spiele zu Comic-Superhelden sind zumeist mäßig ... Halt! Wie oft haben Sie diese Art der Artikeleinleitung schon gelesen, gefühlte 127 Mal? Eben! Und deshalb starten wir unsere **Arkham City**-Vorschau lieber mit einer kühnen These: Rocksteadys zweites Batman-Abenteuer wird eines der besten PC-Actionspiele aller Zeiten! Das hat gesessen, oder? Die Vorab-Euphorie hat einen triftigen Grund: Als einzige und erste deutsche Redaktion konnten wir Batmans neuesten Monitor-Ausflug selbst anspielen – und dies noch dazu auf einer XXL-Kinoleinwand. Doch nicht nur der Bildschirm hatte riesige Ausmaße, auch das auf ihn Projizierte gehörte zur Kategorie „Großartiges". Merke: Wenn bereits der bloße Start-Bildschirm eines Spiels beim anwesenden Redakteur für Gänsehaut sorgt, dann haben die Entwickler irgendwas sehr richtig gemacht. Rocksteadys Marketing-Mann Dax Ginn sorgt ebenfalls für gute Laune. Denn der Kerl mit dem ansteckenden Lachen lässt uns das tun, was wir am liebsten mögen: spielen – ohne Einschränkungen, ohne Zeitdruck, ohne begleitende PR-Sprüche der Marke „Das optimieren wir alles noch!". Unser Ausflug ins neue Batman-Abenteuer beginnt auf dem Dach eines Hochhauses. Gothams dunkler Ritter blickt über

?! FAQ

*Wo habt ihr das Spiel gesehen? Gab's auf der E3 wirklich ein Kino, wo man **Arkham City** anzocken durfte?*
Okay, wir geben es zu: Wir haben das Spiel bereits VOR der E3 gezockt – und zwar vor Ort bei Warner in London. Alle anderen deutschen Redaktionen durften da nicht hin – wir sind halt einfach die Besten!

Was ist mit dem Mehrspielermodus?
Auch wenn es dauernd Gerüchte um etwaige Multiplayer-Optionen in **Arkham City** gibt: Das Spiel wird ein reines Solo-Erlebnis. Die Entwickler wollen sich nämlich komplett auf den Singleplayer konzentrieren und keinen popeligen Mehrspieler der Marke „Hauptsache drin" anbieten.

Welche der berühmten Comic-Schurken sind im Spiel enthalten?
Batman bekommt es mit einem All-Star-Aufgebot des Bösen zu tun: Neben dem obligatorischen Joker tauchen unter anderem noch der Riddler, Two-Face alias Harvey Dent, Hugo Strange, Harley Quinn, der Pinguin und Catwoman auf.

Wird die PC-Fassung etwa wieder mal nur eine doofe Konsolen-Umsetzung?
Ein ganz klares NEIN! Rocksteady verspricht, wie beim Vorgänger wieder exklusive Physik-Effekte in die PC-Version einzubauen. Zudem sieht die Grafik auf dem heimischen Rechner nochmals besser aus als auf den Konsolen.



HUBSCHRAUBER-TAXI
Am Himmel von Arkham City kreisen ständig Helikopter. Batman kann die Fluggeräte als Transportmittel verwenden, indem er sich einfach an eine der Heli-Kufen hängt.

30 METER LUFTLINIE
Mit der Seilkanone (Line Launcher) können Sie sich unbemerkt zwischen den Gebäuden der Stadt hin und her bewegen.

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN
Per Gleitflug manövriert sich Batman in den Rücken patrouillierender Ganoven.

Besser geht's kaum: Die Spielwelt lässt einem ob ihrer famosen Atmosphäre den Atem stocken.

die Kante des Wolkenkratzers – in die Tiefe hinab und auf eine brandneue Spielwelt. Ihr Name: Arkham City. Ihr Umfang: fünfmal größer als der von Arkham Asylum aus dem Vorgänger. Ihr Design: atemberaubend. Am Horizont zucken Blitze durch die pechschwarze Szenerie, Neonschilder erleuchten die Straßen, Türme ragen in den bewölkten Nachthimmel. Kurzum: Atmosphäre pur! Doch nicht nur optisch ist der bizarre Gefängnisbezirk exzellent, er entpuppt sich auch als wahre Spielspaß-Wundertüte. Denn im Vergleich zu **Arkham Asylum** will Entwickler Rocksteady nun vor allem eines: den Freiheitsdrang der Spieler unterstützen. Kein Bauwerk, keine Straße, kein Abwasserkanal ist nur Staffage. Vielmehr gibt es an jeder Polygonecke etwas zu entdecken, zu sammeln, zu erleben. Gastgeber Dax bringt es auf den Punkt: „Wir wollten zwar eine Welt erschaffen, in der es überall etwas zu tun gibt. Aber wenn der Spieler 50 Chicken McNuggets sammeln würde, während Gotham brennt, wäre das absurd." Das Problem des Sammelns um des Sammelns willen umgeht **Batman: Arkham City** durch einen zwar simpel klingenden, aber auch unglaublich arbeitsintensiven Kniff: Sämtliche Nebenmissionen sind so detailverliebt designt wie die Storyaufträge von **Arkham Asylum**.

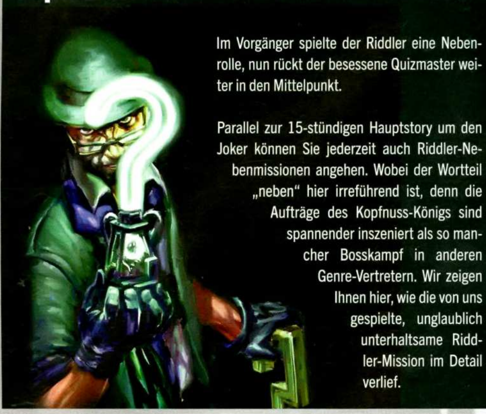
Prof. Dr. Datum

So treffen gründliche Spieler beispielsweise in einem geheimen Bereich auf den Kalendermann. Der Datumsfanatiker checkt Ihre Windows-Systemuhr und erzählt dann zum aktuellen, wirklichen Tag passende Geschichten aus seinem Leben als Serienkiller – so was nennen wir eine brillante Verquickung von Realität und virtueller Spielwelt. Und auch der aus **Arkham Asylum** bekannte Victor Zsasz ist Teil einer optionalen Questreihe: Der irre Messerstecher kommuniziert mit Batman über in der Spielwelt verteilte Telefonzellen und veranstaltet eine morbide Schnitzeljagd mit dem Fledermaushelden. Nur wenn Sie die verschwurbelten Hinweise von Zsasz richtig deuten, können Sie seine Verbrechen verhindern und ihn schließlich zur Strecke bringen. Die größte Nebenrolle kommt aber (unserem Probespiel nach zu urteilen) dem allseits beliebten Riddler zu. Das wandelnde Rätsel hat überall in Arkham City giftgrüne Fragezeichen-Symbole versteckt – so weit, so bekannt aus dem Vorgänger. Die Fundorte der Trophäen entdeckt Batman aber nur, wenn Sie zuvor einen entsprechenden Informanten ausgequetscht haben. Welcher Ihrer Widersacher ein Sympathisant des Riddlers ist, offenbart die Detektiv-Sicht: Sobald Sie den Blickverstärker anschalten, werden alle Gegner analysiert. Wer trägt welche Waffe? Wer ist Freund, wer Feind? Wen sollte man nicht plump umhauen, sondern verhören? Der Röntgenvisor ist ein praktisches Hilfsmittel.

Ein echter Handwerker

Aber im Gegensatz zum Hitzeblick eines Superman ist die Detektiv-Sicht als Waffe nicht zu gebrauchen – Batman verlässt sich stattdessen auf die althergebrachte „Faust trifft Visage"-Technik. Auffällig: In Sachen Nahkampf bietet **Arkham City** zahlreiche brillante Neuerungen. So können Sie nun nicht mehr nur einen Angreifer auskontern, sondern gleich mehrere gleichzeitig. Zur Erinnerung: Wenn ein Fiesling losprügeln will, erscheint über seinem Kopf ein Blitz-Symbol. Wer genau in diesem Moment die Kontertaste betätigt, wehrt die Attacke locker-flockig ab. Wenn nun bis zu drei Schurken parallel anstürmen, tippen Sie den entsprechenden Knopf dreimal kurz an – und schon verdreht Batman gleich dem kompletten Banditentrio die Un-

Optionale Rätsel: Die Riddler-Missionen



Im Vorgänger spielte der Riddler eine Nebenrolle, nun rückt der besessene Quizmaster weiter in den Mittelpunkt.

Parallel zur 15-stündigen Hauptstory um den Joker können Sie jederzeit auch Riddler-Nebenmissionen angehen. Wobei der Wortteil „neben" hier irreführend ist, denn die Aufträge des Kopfnuss-Königs sind spannender inszeniert als so mancher Bosskampf in anderen Genre-Vertretern. Wir zeigen Ihnen hier, wie die von uns gespielte, unglaublich unterhaltsame Riddler-Mission im Detail verlief.



LASS UNS EINFACH DRÜBER REDEN! Auf etwas unsanfte Weise überredet Batman den Riddler-Untergebenen zur Mithilfe. Das Ergebnis: Auf der Karte werden die Fundorte dreier Riddler-Trophäen markiert.



DAZWISCHENGEFUNKT! Mit dem verbesserten Frequenz-Scanner hört Batman den Funk der Wachen von Arkham City ab – und bekommt den Hinweis, wo sich ein Informant aufhält.

terarme! Ebenfalls neu und sehr unterhaltsam: Die Schurken werfen mit Gegenständen wie Stühlen nach Batman – die der Fledermausliebhaber auf Knopfdruck umgehend zum Absender zurückschickt. Und auch die allseits beliebten Gadgets sind nun weitaus besser in die Scharmützel integriert. Das Explosivgel etwa sprengt nicht mehr nur brüchige Wände zu Klump, Batman kann die Sprengsoße nun an einen Gegner sprühen – und diesen dann hochjagen. Außerdem verfügt Ihr Superheld über einen Ultraschallsender, der einen Schwarm Fledermäuse anlockt – und so für Verwirrung unter Gothams Kriminellen sorgt. Und wenn mal gar nichts anderes mehr hilft, treten Sie den vernebelten Rückzug an: Rauchbombe zünden, per Enterhaken gen Hausdach schnellen – schon ist Batman fürs Erste in Sicherheit.

Navigationssysteme

Für Orientierung in der riesigen Spielwelt sorgt die neu gestaltete Karte. Der Arkham-Atlas zeigt nicht nur alle bekannten Missionsorte an, sie können auch eigene Marker setzen. Zudem weist Ihnen ein stilvoller Kompass am oberen Bildrand die Richtung. Sehr edel gemacht: Wie in den Kinofilmen erscheint ausgehend von Ihrem aktuellen Reiseziel ein Scheinwerferkegel samt Batman-Symbol am Himmel. Dass sich die Entwickler enorme Mühe machen, den Spieler trotz der offenen Levelgestaltung nicht im Dunkeln stehen zu lassen, beweist auch die neue Datenbank: **Arkham City** führt quasi Buch über alle Aufträge, Dialoge, Sammelobjekte, Charaktere und optionalen Beschäftigungen – so können Sie selbst nach einer mehrwöchigen Spielpause fix und ohne „Wo war ich noch mal stehen geblieben?" wieder einsteigen. Dax Ginn spricht in diesem Zusammenhang übrigens davon, dass sich „die Welt von **Arkham City** im Laufe des mindestens 15-stündigen Abenteuers verändern wird". Um die Herrschaft über das Open-Air-Zuchthaus wird demnach ein Dreikampf toben: Hugo Strange, Two-Face alias Harvey Dent und der unvermeidliche Joker tragen eine Art „Gotham sucht den Supergauner"-Wettbewerb aus. Welche Bedeutung den anderen enthaltenen Comic-Berühmtheiten wie Catwoman zukommt, darüber kann man bislang nur spekulieren. Wir wissen aber bereits, dass Rocksteady in Bälde eine weitere sensationelle Neuerung von **Arkham City** ankündigen wird. Welche das ist, dürfen wir nicht verraten. Aber so viel sei schon jetzt geschrieben: Es wird ein großer Spaß!

Grüß mir die Sonne!

„Großer Spaß" ist auch das perfekte Stichwort für einen weiteren Punkt, in dem das neue **Batman** seinen bereits prächtigen Vorgänger überflügelt: Ihr Held wird nämlich zum menschlichen Flugzeug! Damit das Überbrücken der teils enormen Distanzen zwischen Missionszielen nicht zur Spaßbremse wird, lässt Batman nun noch öfter die Fledermaus heraushängen. Statt schnöde durch die Straßen zu spazieren, gleitet er einfach vogelgleich durch die Gegend. Genial: Während des typischen Gleitflugs lässt sich neuerdings eine Art Turbo („Power Dive") zünden. Dieser verleiht Batman kurzzeitig mehr Schwung, sodass Sie ihn wie einen Airbus hochzie-

Vier Gegner, drei Optionen: Die Nahkampf-Moves





SCHNELL UND EFFEKTIV: DER BRANDNEUE BEATDOWN
Sobald Sie diesen Move im Upgrade-Menü freigeschaltet haben, kann Batman einen Gegner mit seinem Umhang attackieren und ihn danach mit einem Turbo-Schlaghagel eindecken.



KNOBEL-KERKER
Der Riddler hat sich in einem Gebäude voller Fallen verschanzt – und grinst diebisch von Videoleinwänden auf seinen Erzfeind herab. Besonders auffällig: Die Inszenierung ist erstklassig, die englische Sprachausgabe exzellent.



GEISELNAHME
Typisch: Um Druck auf Batman auszuüben, hat der Riddler unschuldige Menschen in seine Gewalt gebracht. Klar, dass der edle Ritter von Gotham alles tut, um die Zivilisten zu retten.

FACHGERECHT ABGESEILT
Dank der neuen „Um die Ecke"-Funktion der Seilkanone bahnt sich Ihr Held den Weg zu den Geiseln und nimmt sie quasi im Vorbeifliegen mit. Der Riddler schaut dementsprechend verbittert drein (unten rechts im Bild zu sehen).

hen und theoretisch unendlich lange in der Luft halten können. Verstärkt wird das Gefühl der völligen Manövrierfreiheit durch eine zusätzliche Enterhaken-Option: Mit dem Stahlseil schießt sich Batman in Richtung eines Vorsprungs – das kennt man aus **Arkham Asylum**. Nun aber können Sie noch im Heranrauschen durch schnellen Tastendruck dafür sorgen, dass Ihr Recke den Schwung mitnimmt und einfach direkt über den Ankerpunkt hinwegdüst.

Knoten in den Fingern

Zugegeben: Selbst erfahrenen Spielern dürfte es zu Beginn kaum gelingen, all die Moves samt passendem Tastenbefehl korrekt auszuführen. Bei unserem Probeausflug in die Welt von **Arkham City** bekamen wir die Kontrollen jedoch nach einer halben Stunde prima in den Griff. Nichtsdestotrotz muss Entwickler Rocksteady hier noch einmal nachbessern, denn Batmans Akrobatik sollte komplex, aber bitte schön nicht kompliziert sein. Bereits jetzt ohne Fehl und Tadel ist hingegen die Inszenierung des Action-Adventures: Von der Soundkulisse über die Grafikeffekte bis hin zu den Zwischensequenzen wird hier Allerfeinstes geboten. Wie gut es die Macher verstehen, albern-schräge Comicgestalten in glaubwürdige Videospielfiguren zu verwandeln, zeigt der virtuelle Pinguin. Abstoßend und doch faszinierend, schrullig und doch erschreckend kommt der Gentleman-Gangster daher – kein Vergleich zur schrillen Film-Interpretation eines Danny DeVito! Und alle Freunde gepflegter englischer Sprachausgabe dürfen sich ebenfalls schon jetzt die Hände reiben: **Arkham City** wird abermals die Originalstimmen zahlreicher bekannter Schauspieler bieten – Luke-Skywalker-Mime Mark Hamill wird beispielsweise wieder den Joker geben, Kevin Conroy aus der britischen TV-Serie **The Office** den Titelhelden Batman.

Alles wird gut

Sie merken also: Die Zeichen stehen nicht nur gut, sondern exzellent, dass **Batman: Arkham City** ein Genre-Knaller sondersgleichen wird. Und wer weiß, vielleicht darf der Kalendermann am Releasetag (21. Oktober 2011) dann Folgendes vermelden: „Juhu, endlich ist es vollbracht. Jetzt schreibt garantiert keiner mehr so strunzdoofe Artikeleinleitungen über angeblich so mäßige PC-Spiele zu Comic-Superhelden."

Thorsten meint

„Ganz klar: Eines der besten Spiele des Jahres!"

Arkham Asylum hatte mich damals auf dem falschen Redakteursfuß erwischt – bis zur Testversion war ich mir noch sicher, dass die Superhelden-Adaption ein mäßiges Spiel wird. Aber aus Fehlern lernt man bekanntlich – und beim Nachfolger **Arkham City** wird mir eine solche Unterschätzung nicht wieder passieren. Ohne Zweifel: Rocksteady ist auf dem besten Weg, eines der Spiele des Jahres zu erschaffen. Technisch makellos, spielerisch glänzend – **Arkham City** wird seinen Vorgänger überflügeln.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



KNOCKOUT: JETZT AUCH WAHLWEISE MIT WERKZEUGEN
Batmans Gadgets werden nun stärker ins Kampfgeschehen eingebunden. Wer etwa den Batclaw-Enterhaken gegen einen Widersacher einsetzt, kann diesen heranzerren und mit Batmans Fußsohle „bekannt machen".

DER NEUE MULTI-KONTER
Wenn ein Bösewicht zum Angriff übergeht, erscheint über seinem Kopf ein Blitz-Symbol. Dies bedeutet: Wenn Sie nun die Kontertaste drücken, startet Batman eine Gegenattacke. Neu in **Arkham City**: Batman kann nicht nur einen Störenfried, sondern gleich mehrere gleichzeitig überwältigen. Ein Beispiel: Wenn über zwei Gangstern Blitze aufleuchten, müssen Sie die Kontertaste zweimal betätigen – dann dreht Ihr Held beiden Kerlen die Griffel um.



Screen-Info

Alle verwendeten Bilder sind vom Hersteller Electronic Arts und stammen aus den Konsolenversionen von **FIFA 12**. Die dargestellte Grafikqualität kommt aber der tatsächlichen Spielgrafik sehr nahe.

Dortmund-Star Hummels versucht auf artistische Art und Weise, den Bayern-Keeper zu überwinden.

FIFA 12

Stärkt die Abwehrkräfte

Genre: Sport | Entwickler: EA Sports | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Herbst 2011

Text: Patrick Schmid

Wir durften EAs neuesten **FIFA**-Ableger ausführlich anspielen. Und waren begeistert!



*Bäh, **FIFA**! Auf dem PC gibt's doch bestimmt eh wieder nur 'ne abgespeckte Version, oder?*
Leider können wir diese Frage noch nicht endgültig beantworten, denn offizielle Statements gibt es dazu keine. Auch Lead-Producer David Rutter verwies uns im Interview nur darauf, dass es dazu bald neue Infos geben wird. Wenn wir aber auf die Geschichte der PC-Versionen der letzten drei Jahre blicken, dann ist die Hoffnung groß: Vorletztes Jahr war das PC-**FIFA** total verkorkst, letztes Jahr gut, aber ein Jahr hinter der Konsolenversion, deshalb wird dieses Jahr hoffentlich alles gut!

Gibt's irgendwelche großen Neuerungen oder wieder einmal nur Detailverbesserungen?
Lead-Designer Aaron McHardy spricht von der größten Veränderung der **FIFA**-Reihe seit der Portierung für die aktuelle Konsolengeneration. Und in der Tat, die Player-Impact-Engine revolutioniert die Fußballspiele mit ihrer extrem realitätsnahen Physik. Auch die 3D-Head-Scanning-Technologie und die zahlreichen Änderungen bei der Spieler-KI sowie der Angriffs- und Verteidigungssteuerung haben uns beim Anspielen begeistert.

Player-Impact-Engine? Häää? Was ist das denn nun wieder?
Wenn in aktuellen Fußballspielen, egal ob **FIFA** oder **PES**, Spieler aufeinanderprallen, endet das oft in einer komisch wirkenden Aktion oder damit, dass die Spieler per Clipping-Fehler ineinander verschwinden. Das gehört dank der Player-Impact-Engine der Vergangenheit an, denn diese berechnet exakt den Aufprall und die Geschwindigkeit bei Tacklings, Remplern und Co. und lässt die Spieler anschließend physikalisch korrekt taumeln oder stürzen.

Und wie sehen die spielerischen Verbesserungen aus? Was gibt's da Neues?
Die größte Neuerung ist die Umgestaltung des Spieler-Pressings. Wenn man früher die Pressing-Taste gedrückt hielt, stürmte der Spieler, der dem Ball am nächsten stand, direkt auf den ballführenden Mann zu. Dadurch konnten geübte Spieler einen unerfahrenen Gegner recht leicht ausspielen. In **FIFA 12** rennen die Spieler nun nicht mehr schnurstracks zum Ball, sondern halten einen gewissen Abstand, den der Spieler selbst regulieren kann.

„Die Balancing-Optimierung ist uns sehr wichtig."

David Rutter ist Lead-Producer bei EA Sports. Wir sprachen mit dem in Vancouver lebenden Engländer über den deutschen Fußball und natürlich **FIFA 12**.

PC ACTION: David, welcher ist dein deutscher Lieblingsverein?
RUTTER: Wenn ich einen nennen sollte, dann würde ich dem deutschen Fußball unrecht tun, denn als in Kanada lebender Engländer bekomme ich einfach zu wenig von der deutschen Liga mit. Ich war aber beim Champions-League-Finale 1999 (Anm. d. Red: Manchester – Bayern München) live vor Ort, deshalb tut mir der FC Bayern auch heute noch ein wenig leid.

PC ACTION: Ein tolles neues Feature ist die 3D-Head-Scanning-Technologie. Wie viele Vereine habt ihr schon digitalisiert und wie viele werden es in der finalen Version sein?
RUTTER: Wir haben schon viele Teams gescannt und werden die Digitalisierung weiter vorantreiben, auch im Hinblick auf die kommenden Jahre.

PC ACTION: Könnte die neue Physik-Engine das Balancing von FIFA 12 beeinflussen?
RUTTER: Die Balancing-Optimierung ist uns sehr wichtig und wir wenden sehr viel Entwicklungszeit dafür auf. Ich habe keinerlei Befürchtungen, dass unsere neue Engine das Balancing negativ beeinflussen könnte.

PC ACTION: Wird es neue Features oder Spielmodi geben?
RUTTER: Das kann ich heute noch nicht direkt beantworten, aber wenn wir uns im Juli wieder sprechen, dann wirst du sehr glücklich sein.





Mats Hummels kann gerade noch klären, Schweinsteiger und Gomez schauen zu.



Superstar Lionel Messi versucht sich an einem spektakulären Fallrückzieher.

Alle Jahre wieder wetteifern Konamis **PES**- und EAs **FIFA**-Reihe um die Krone der Fußball-Videospiele. Zumindest auf dem PC konnte **PES** im letzten Jahr noch knapp seinen Vorsprung halten, auch weil die **FIFA 11**-PC-Version nicht den gleichen Umfang hatte wie der Konsolenableger. Das soll in diesem Jahr anders werden – hoffen wir zumindest, denn noch gibt es dazu keine offizielle Bestätigung und wir durften im Rahmen eines Anspiel-Events **FIFA 12** auch nur auf den Konsolen zocken, aber das war schon beeindruckend.

Sturzschäden möglich

Player-Impact-Engine heißt das Zauberwort für **FIFA 12**. Die neue Echtzeit-Physikengine berechnet nämlich exakt, wo sich Gliedmaßen von Spielern berühren, und lässt dadurch das Aufeinandertreffen von Spielern unglaublich echt aussehen. Vorbei die Zeiten, in denen die Kicker beim Dribbling teilweise durch den Gegner hindurchliefen. Je nach Auftreffwinkel und Geschwindigkeit haben solcherlei Kollisionen nun Folgen. Die Engine berechnet nämlich auch, wie ein Spieler anschließend auf dem Boden landet. Sollte das Bein in einem ungünstigen Winkel aufkommen, kann es passieren, dass der entsprechende Kicker eine Verletzung davonträgt.

Pass doch auf, der steht frei!

Auch spielerisch gibt es bei **FIFA 12** einige Neuigkeiten. Am interessantesten ist die Veränderung beim Pressing, EA nennt sie „Tactical Defending". Dank dieser dürfen Sie von nun an die Entfernung des verteidigenden Spielers zum ballführenden Spieler manuell verändern und haben dadurch deutlich mehr Kontrolle über Ihre Verteidigung und entstehende Freiräume. Ebenfalls neu ist die sogenannte „Pro Player Intelligence", die die individuellen Fähigkeiten von Spielern in den Vordergrund rückt. So wird die KI, wenn diese etwa einen großen Stoßstürmer im Team hat, nun deutlich häufiger versuchen, diesen hoch anzuspielen. Außerdem besitzen Star-Spielmacher wie etwa Xavi nun ein vom Computer errechnetes, virtuelles Sichtfeld, wodurch sie ein besonderes Auge für freistehende Mitspieler haben und tödliche Steilpässe spielen. Weitere Infos zu Neuerungen sollen in den nächsten Monaten folgen. Wir sind gespannt!

Patrick meint



„Konami muss sich warm anziehen!"

Ich oute mich hier jetzt einfach mal als **PES**-Fan. Seit Jahren bin ich – trotz aller Mängel – dem Kickspiel von Konami treu geblieben. Das lag natürlich auch daran, dass die PC-Versionen von **FIFA** zuletzt nicht die Qualität der Konsolenableger erreichen konnten. Dieses Jahr könnte aber alles anders werden: Beim Anzocken hat mich **FIFA 12** bereits richtig begeistert und wenn EA nun hoffentlich auch das PC-**FIFA** in vollem Umfang veröffentlicht, könnte es für Konami ein ganz hartes Jahr werden. Ich bin gespannt, was die Japaner nachlegen, die bisher angekündigten Veränderungen haben mich jedenfalls nicht vom Hocker gehauen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Screen-Info

Activision stellte uns gerade mal drei Bilder zum Spiel zur Verfügung. Deshalb haben wir etliche Shots aus dem aktuellen Trailer abgebildet. Wir schämen uns, Activision hoffentlich auch.

Call of Duty: Modern Warfare 3

Opium fürs Volk

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Infinity Ward/Sledgehammer Games | Hersteller: Activision | Termin: 08.11.2011

Text: Robert Horn

Wenn der virtuelle dritte Weltkrieg ausbricht, dann liegt das natürlich an Infinity Ward.

?! FAQ

*Schon wieder ein **Call of Duty**-Spiel?*
Ja, wie jedes Jahr. Activision veröffentlicht regelmäßig einen neuen Ableger, dieses Mal wieder von Infinity Ward, nachdem Entwickler Treyarch letztes Jahr **Call of Duty: Black Ops** gemacht hat.

Infinity Ward? Ich dachte, das gibt es nicht mehr?
Doch, doch, das gibt es noch. Aber nach dem hässlichen Streit mit Activision gab es durchaus Befürchtungen, die Entwickler hätten nicht mehr die Kapazitäten für ein neues **Call of Duty**.

Anscheinend doch. Was gibt es denn Neues? Irgendwelche coolen Innovationen?
Modern Warfare 3 ist ein direkter Nachfolger von Teil 2, sowohl was die Story und die Charaktere als auch was die Grafik, die Steuerung und die Kämpfe angeht. Für Innovationen ist die Serie ohnehin nicht bekannt. Hier geht es einzig um brachial inszenierte, beeindruckende Actionsequenzen. Natürlich wird auch die Geschichte rund um den Amerika-Russland-Konflikt, Top-Terrorist Makarov, Captain Price und „Soap" Mac Tavish weitergeführt.

*Was kann ich von **Modern Warfare 3** erwarten?*
Zunächst einmal das, was die Vorgänger auch geboten haben. Also eine bombastische Inszenierung von gewaltigen Gefechten mit unterschiedlichen Charakteren, Abwechslung wie beim lenken von diversen Fahrzeugen und denkwürdigen Momenten. Über den Mehrspielermodus wissen wir noch nichts, aber auch der wird sicher – ganz im Zeichen der Serie – süchtig machendes Gameplay bieten. Da sind wir wirklich auf weitere Details gespannt!

Was konntet ihr bisher sehen?
Wir waren auf Einladung von Publisher Activision auf einer Presseveranstaltung in London. Dort zeigte man uns zwei Level-Ausschnitte der Einzelspielerkampagne, einmal einen brachialen Kampf um New York, einmal eine verdeckte Operation mitten in London. Zusätzlich wurde der neue Service **Call of Duty Elite** vorgestellt, eine Art soziale Wissensdatenbank, die für alle **CoD**-Spiele eingeführt werden soll. Leider standen keine Entwickler zur Beantwortung von Fragen zur Verfügung.

Call of Rund-um-die-Welt

Modern Warfare 3 spielt in vielen verschiedenen Ländern, zwei davon sahen wir bei einer Präsentation. Darüber hinaus schickt Sie das Spiel auf der Jagd nach finsteren Terroristen rund um den Globus:

Deutschland



In Berlin tobt ein heftiger Kampf mit einfallenden russischen Truppen. Der Spieler muss sich der Masse an Angreifern entgegenstellen.

Frankreich



Auch Frankreichs Hauptstadt Paris ist Ziel der russischen Angriffe. Wie das in die Story passt, wissen wir noch nicht.

England



In London kämpfen Sie verdeckt gegen Terroristen, die Stadt selbst wurde noch nicht angegriffen. Sie sind also oft heimlich unterwegs.

Amerika



In New York entbrennen die wohl schwersten Gefechte des Spiels. Hier kämpfen verzweifelte Amerikaner gegen eine russische Übermacht.

Und sonst so?

Neben diesen bekannten Schauplätzen gibt es noch weitere Gebiete, in die Sie entsandt werden. So sprachen die Entwickler etwa vom Himalaya, Afrika oder Tschechien. Quellen im Internet berichten von weitaus mehr Orten, an denen **Modern Warfare 3** spielen wird.

Dass es kommen würde, war klar wie Kloßbrühe. Schließlich gehört es bei Activision schon zur Tradition, jedes Jahr ein neues **Call of Duty** auf den Markt zu ballern. Denn der Erfolg der Ego-Shooter-Serie ist unfassbar groß. Schon seit 2007, als **Call of Duty 4: Modern Warfare** unsere Gesichtszüge mit lauter krassen, denkwürdigen Actionsequenzen entgleisen ließ, hält dieser Erfolg an. Es folgten drei weitere Spiele, immer brav im Wechsel zwischen den Entwicklern Infinity Ward (die machen die coolen Spiele) und Treyarch (die hinken immer ein wenig hinterher). Dann, 2010, kam es zum Streit zwischen Infinity Ward und Activision, eine ganze Meute an Entwicklern verließ die Firma und gründete Respawn Entertainment. Die Zukunft der **Modern Warfare**-Reihe schien ungewiss, doch Activision reagierte schlau und holte ein zweites, junges Studio an Bord, Sledgehammer Games. Zusammen mit einer weiteren Firma namens Beachhead (siehe Extrakasten zu **Call of Duty Elite** auf Seite 43) arbeiten nun also drei Entwicklerbüros an **Modern Warfare 3**. Und nach vier nichtssagenden, kurzen Teaser-Videos rollt nun seit Kurzem auch die große Welle an ersten echten Infos und bildgewaltigen Videos auf uns zu.

In Stunden um die Welt

Die **Modern Warfare**-Reihe zählt nicht nur in den USA – dort werden die Spiele geradezu vergöttert – zu den beliebtesten Shootern. Das liegt vor allem an der wuchtigen Inszenierung und einem genialen Mehrspieler-Modus, der monatelang bei der Stange hält. Für **Modern Warfare 3** wird sich an diesem Erfolgsrezept nichts ändern. Die Geschichte geht dort weiter, wo



Die Situation der amerikanischen Soldaten ist in **Modern Warfare 3** ziemlich aussichtslos. Die Russen greifen an allen Fronten gleichzeitig an.



In den Häuserschluchten Manhattans tobt eine gnadenlose Schlacht. Die Russen setzen schwere Kampfhelikopter gegen die Amerikaner ein.

Im Dunkeln ist gut … ballern. Jedenfalls in London, wo Sie Terroristen jagen.

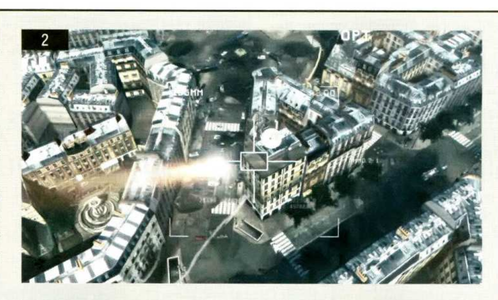
Teil 2 aufhörte, und führt uns in eine Welt, in der der dritte Weltkrieg tobt: Die Russen attackieren in voller Härte die amerikanische Westküste, allein aus dem fadenscheinigen Grund, dass ein Amerikaner anscheinend für Anschläge auf den Moskauer Flughafen verantwortlich war. War er aber nicht, wissen wir ja, wir haben Teil 2 gespielt. Aber auch in Europa hat der Krieg Einzug gehalten, Deutschland, Frankreich und England stehen unter Beschuss der Russen. Die Schauplätze, in denen Sie ballern, finden sich serientypisch überall auf der Welt. So helfen Sie etwa bei der Verteidigung New Yorks, operieren geheim in London, stemmen sich den Russen in Berlin entgegen, kämpfen in Afrika, im Himalaya oder in Tschechien. Ihr Ziel ist es nach wie vor, den Oberterroristen Makarov und seine Bande zur Strecke zu bringen, denen nichts lieber ist, als dass sich Amerikaner und Russen gegenseitig die Köpfe einschlagen.

Neue Namen

Ganz in der Tradition der Serie erleben Sie diese Weltreise nicht aus der Perspektive eines einzelnen Soldaten, sondern schlüpfen in viele Rollen, etwa in die des Soldaten Frost, der in Manhattan ums Überleben kämpft, oder in die des Spezialisten Burns, der in London Terroristen hinterherjagt. Natürlich wird es auch ein Wiedersehen mit guten alten Bekannten, etwa Captain Price, Yuri oder John „Soap" Mac Ta-

Nicht nur ballern, Kollege!

Traditionell müssen Sie in **Modern Warfare**-Spielen nicht bloß zum Schießprügel greifen. Teil 3 bildet hier keine Ausnahme und beschert Ihnen allerlei Abwechslung, um den Krieg gegen die Russen zu gewinnen. So bemannen Sie etwa Geschützstände und schwere Maschinengewehre in Hubschraubern, fetzen auf dem Beifahrersitz eines Autos durch Paris oder die Londoner U-Bahn-Tunnel. Darüber hinaus – das verrät der coole Trailer zum Spiel – rasen Sie im Schlauchboot (1) den New Yorker Hudson River entlang, während um Sie herum ein Krieg tobt, bombardieren jahrhundertealte Pariser Prachtbauten mit Präzisionsraketen aus unbemannten Drohnen (2) oder tauchen sogar auf geheimer Mission durch enge Schächte (3).


2


1


3

Ein neuer Service: Call of Duty Elite

Der Hintergrundgedanke ist simpel. Über 30 Millionen Menschen spielten im letzten Jahr **CoD**-Spiele. Diese starke Community soll nun ein gemeinsames Zuhause bekommen, unter dem man sich austauschen, treffen, vergleichen und gegeneinander antreten kann. Eigens für diesen Zweck wurde ein neues Studio namens Beachhead gegründet, das sich ausschließlich um **CoD Elite** kümmert. Die vier Hauptpunkte der Mischung aus sozialem Netzwerk und Datenbank:

• **Career:** Hier finden Sie Statistiken zu allem, was mit Ihrem Vorankommen im Spiel zu tun hat. Sie sehen persönliche Rekorde und Ihre Abschussstatistiken, können vergangene Matches analysieren oder sich mit Freunden vergleichen. Auch Ihre einzelnen Loadouts, also die Bewaffnung Ihrer einzelnen Charaktere, haben Sie hier im Blick.



Statistiken wie diese gibt es in **Call of Duty: Black Ops** bereits. In **Elite** werden sie jedoch ausgeweitet und für jeden zugänglich sein.

• **Connect:** Eine sinnvolle Neuerung ist dieser Bereich, in dem Sie ganz einfach Gruppen oder auch Klans gründen können, ähnlich wie es etwa auf Facebook oder Steam schon lange möglich ist. Hier ist auch der Theatermodus aus **Black Ops** eingebunden, sodass Sie ganz einfach Videos Ihrer Freunde anschauen oder selbst welche hochladen können. Es wird spezielle Leaderboards für Gruppen und Klans geben.

• **Compete:** Dieser Bereich enthält einen Kalender, in dem Sie für sich und Ihre Freunde Termine eintragen oder Klan-Kriege festlegen können. Außerdem wird es immer wieder spezielle, von den Entwicklern ausgeführte Events geben, bei denen es sogar oft etwas zu gewinnen gibt. Die Möglichkeiten solcher Veranstaltungen reichen von simplen Deathmatch-Wettbewerben bis hin zu „Wer macht den coolsten Screenshot"-Gewinnspielen.

• **Improve:** Wer sich und seine Spielweise verbessern will, bekommt hier jede Menge Hilfe. Jede Karte des jeweiligen Spiels ist hier zusammen mit den passenden Tipps einsehbar. Außerdem gibt es zu jeder Waffe, jedem Spielmodus, jedem Ausrüstungsgegenstand, jedem Waffenaufsatz und jeder Tötungsserienbelohnung Erklärungen und Anwendungshinweise in Bild und Text sowie in gut gemachten Videos. An dieser Hilfsdatenbank soll sich auch die Community beteiligen, sodass Sie von waschechten Profis wertvolle Denkanstöße zu Ihrer Spielweise abgreifen können.

Das Wichtigste zum Schluss: **CoD Elite** wird kostenlos sein, zumindest in der Basisversion. Was eine Premium-Mitgliedschaft bringt, haben die Entwickler noch nicht bekannt gegeben. Mit einer Ausnahme: Premium-Käufer erhalten zukünftig erscheinende DLCs kostenfrei. Wir sind sehr gespannt darauf zu erfahren, wie umfangreich die kostenlose Version sein wird und wie nützlich die Bezahlinhalte sind.

vish geben, die in der Handlung eine zentrale Rolle spielen. Ob die Story dieses Mal mehr Pfeffer hat oder gleichermaßen hanebüchen, vorhersehbar und teilweise unlogisch wird wie in den Vorgängern, lässt sich bisher schwer sagen. Wir fürchten aber, dass auch **Modern Warfare 3** eine Mischung aus patriotischem Kitsch, unklaren Zusammenhängen und heroischen Opfern diverser Nebendarsteller sein wird. Wem das bisher gefallen hat, der darf jubilieren, denn **Modern Warfare 3** bleibt in vielen Belangen der Serientradition treu. Wir hoffen, dass die Entwickler all die losen Enden der letzten Teile zu einem gelungenen und befriedigendem Ende zusammenfassen werden. Wir hassen nämlich Cliffhanger.

Die Action stimmt

Während einer Präsentation in London, bei der Infinity Ward und Sledgehammer Games ihren Ego-Shooter der Presse vorstellten, konnten wir zwei Abschnitte von **Modern Warfare 3** begutachten. Um es gleich zu sagen: Fans der Serie bekommen, was sie wollen: Action satt, die volle Packung, epische, geskriptete Sequenzen am Fließband und ein Dauergeballer, dass einem fast schwindelig wird. Die Entwickler reihen Szenen aneinander, die keinen Raum zum Luftholen dulden, die Spieler von Höhepunkt zu Höhepunkt treiben. Das beeindruckt auf der einen Seite, auf der anderen Seite hat man fast das ungute Gefühl, die Entwickler würden hemmungslos übertreiben. So schnell hintereinander folgen grandiose Szenen, dass das Wahrnehmen jedes einzelnen Moments, die entsprechende Würdigung und der Genuss vollkommen untergehen. Tolle Momente sollten selten sein und nicht am Fließband am Spieler vorbeirauschen, denn dann sind sie nicht mehr toll. Weihnachten ist schließlich auch nur ein Mal im Jahr.

Großer Apfel

Der erste Einsatz, den wir erleben, spielt in New York, in dem ein heftiger Krieg zwischen Russen und Amerikanern tobt. In „Black Tuesday" sehen wir den


Neben London und Berlin führt Sie das Spiel auch in die französische Hauptstadt Paris. Wetten, dass auf dem Eiffelturm gekämpft wird?


Teile Berlins liegen in **Modern Warfare 3** bereits in Trümmern. Sie kämpfen aufseiten der Verteidiger gegen die russische Bedrohung.

Darum wird MW3 super

Ein Shooter-Erlebnis der feinsten Sorte!

Modern Warfare 3 wird in puncto Inszenierung neue Standards setzen. Schon jetzt ist klar, dass sich der Shooter weltweit bestens verkaufen und sicherlich Millionen Fans finden wird. Warum? Das liegt auf der Hand.

• **Die Inszenierung** der Schlachten und der Handlung ist etwas, das Entwickler Infinity Ward perfekt beherrscht. So bildgewaltig wie in **Modern Warfare**-Spielen werden Sie Schlachten nirgendwo anders erleben. Die geskripteten Sequenzen sorgen dafür, dass Ihnen regelmäßig der Mund offen steht.

• **Kompromisslose Action** wartet in diesem Spiel hinter jeder Ecke. Stets haben Sie etwas zu tun, ständig fliegen die Fetzen. Es kracht und rumst, dass es eine wahre Freude ist!

• **Es gibt viel zu tun,** denn außer ballern dürfen Sie selbstverständlich auch Drohnen steuern, Panzer fahren, mit Booten herumbrettern, Geschütze bedienen und vieles mehr!

• **Die Story** schickt Sie, mitten in einem globalen Konflikt, rund um den Erdball zu unzähligen Schauplätzen und wird die im ersten Teil begonnene Geschichte sicherlich zu einem befriedigenden Ende bringen.

• **Der Mehrspielermodus** gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Auch wenn es dazu bisher keine Einzelheiten gibt, gehen wir davon aus, dass er umfangreich, süchtig machend, bombastisch und einfach toll wird. Dank **Call of Duty Elite** wird das Spielerlebnis sicher noch besser.

Darum wird MW3 doof

Patriotischer Kitsch ohne Feingefühl!

Modern Warfare 3 wird doof. Und wir wissen, warum, wir haben es ja schon gesehen. Das Ding kann sich noch so oft verkaufen, unsere total subjektiven Kritikpunkte sind nicht von der Hand zu weisen.

• **Eine künstliche Intelligenz** suchen Sie vergeblich. Stattdessen werden Sie wieder mit strunzdoofen Gegnern konfrontiert, die in Massen so lange auf Sie zuströmen, bis Sie einen bestimmten Punkt im Abschnitt betreten haben. Das ist sooo 2007!

• **Die sinnfreie Story** rund um böse Russen, Atombomben und den dritten Weltkrieg war schon in den Vorgängern unlogisch und langweilig. Im dritten Teil wird das sicher nicht besser. Stattdessen erwarten wir stumpfen amerikanischen Hurra-Patriotismus, fragwürdige Handlungen mit lahmen Dialogen und noch mehr Verwirrung, wer jetzt eigentlich mit wem gegen wen ist.

• **Spielerische Freiheit** sieht anders aus. In **Modern Warfare 3** gibt's geradlinige Schlauchlevels und langweiliges Dauergeballer, bis die Sehnenscheidenentzündung einsetzt. Verschiedene Wege? Braucht es nicht. Entscheidungsfreiheit? Als Soldat? Vergessen Sie's.

• **Eine Weiterentwicklung** der Serie findet nicht statt. Schon wieder gibt es mehr von bereits Bekanntem, wirklich Neues ist nicht dabei, alles schon ein paar Mal gesehen. Auch beim Mehrspielermodus wissen wir eh schon, was kommt: Perks, Level-ups und viel zu simples Rumgeballer.

Soldaten Frost, der sich unter heftigem Beschuss aus einem zerstörten Militärfahrzeug quält. Sein Vorgesetzter, Sandman, wirft ihm wortlos ein Magazin zu und schon sind wir mittendrin im schönsten **Modern Warfare**-Geballer. In den Straßenschluchten Manhattans herrscht heilloses Chaos, Jets jagen über den Himmel, Kampfhelikopter kreisen, während um Frost herum Granaten einschlagen, Menschen schreien und Kugeln vorbeizischen. **Modern Warfare 3** inszeniert Schlachten spektakulär – wie man es von der Serie eben gewohnt ist. In all dem Chaos und dem Lärm kämpft sich Frost zwischen Trümmerteilen zerstörter Gebäude und ausgebrannten Autos Richtung New Yorker Börse. Die sollen er und seine Kollegen zurückerobern. Was folgt, ist typisch für die Serie: Massen von Gegnern branden heran, Frost ballert ohne Unterlass, fällt ganze Heerscharen an Widersachen und lädt öfter nach, als wir mitzählen können. Wie immer geht er bei Beschuss in Deckung, wartet, bis das rote Pulsieren des Bildschirms abebbt, wirft Granaten und kämpft sich meterweise nach vorne – bis sich ein Hind-Helikopter der Russen ins Bild schiebt und die Squad zu einem Ausweichmanöver durch ein zerstörtes Bürogebäude zwingt.

Börsengang mal anders

Drinnen, während eines knallharten Häuserkampfes, erleben wir eine winzige Neuerung von **Modern Warfare 3**: Frost wirft eine neu eingeführte Blendgranate, die sogenannte 9-Bang. Beim Aufprall zerfällt dieses Geschoss in weitere Sprengsätze und betäubt so eine ganze Schar von Gegnern. Danach fallen Frost und sein Team der russischen Gegenwehr in den Straßen New Yorks in die Flanke. Dazu benutzt Frost – Achtung! – eine weitere Neuerung, eine Art Granatwerfer mit Laserzielvorrichtung. Kurz darauf entbrennt im Inneren der New Yorker Börse eine heftige Schlacht. Zwischen Börsenmonitoren und Büroflächen wehren die Amerikaner russische Gegenangriffe ab und dringen weiter auf das Dach des Gebäudes vor. Die KI agiert dabei übrigens ähnlich schlau wie schon in allen anderen **Modern Warfare**-Teilen, nämlich gar nicht. Wie immer zählt hier Masse anstatt Klasse, Frost schießt solche Massen an Russen über den Haufen, dass man sich fragt, wo die alle herkommen. Trotzdem sind die Gefechte wuchtig, actionreich, chaotisch und adrenalinfördernd. Eine weitere kleinere Neuerung fällt uns auf: Frost hat nun zwei Visiere auf seiner Schusswaffe, die er bei Bedarf einsetzt. So guckt er bei Kämpfen auf engem Raum durch ein Rotpunktvisier, für genaueres Zielen schaltet er dann aber eine genauere ACOG-Optik auf. Auf dem Dach der New Yorker Börse steht eine Radaranlage, die den Funkverkehr der US-Truppen stört. Mit einer Packung Thermit brennen Frost und seine Kollegen


In den Londoner U-Bahn-Tunneln kommt es zum Showdown zwischen einer Spezialeinheit und Terroristen. Gleich fliegt hier was in die Luft!


Modern Warfare 3 lässt Ihnen keine Atempause und wirft Sie in einen Kampf nach dem nächsten – alles bombastisch inszeniert, versteht sich.

Spezialeinsätze fordern ungewöhnliche Maßnahmen. Hier machen sich die Kämpfer unter Wasser in Richtung Ziel auf.

das Ding einfach auseinander. Problem gelöst? Nicht ganz, denn auf den gegenüberliegenden Dächern sammeln sich russische Angreifer. Frost schnappt sich die Steuerung einer unbemannten Reaper-Drohne, das Bild wechselt auf die Zieloptik des Flugzeuges und wir sehen, wie die Drohne mit Raketen ganze Gegnergruppen von benachbarten Dächern fegt – gesteuert vom Spieler natürlich. Doch die Hatz ist noch immer nicht vorbei, ein amerikanischer Heli taucht auf und Frost hechtet mit einem wagemutigen Sprung an Bord, krallt sich dort sofort das Bordgeschütz und nimmt erneut die gegenüberliegenden Dächer unter Feuer. Russische Hinds tauchen auf, es entbrennt eine rasante Verfolgungsjagd durch die Häuserschluchten New Yorks. Frost erledigt mehrere gegnerische Hubschrauber, beim letzten wird der eigene schwer getroffen. In einer dramatischen Sequenz kämpft Frost um Halt, während die Maschine wild trudelt und abschmiert. Ach, und neben uns explodiert eine Baustelle.

Still und heimlich – fast

Der zweite Einsatz, den wir erleben, ist – auch das ist serientypisch – eine verdeckte Operation bei Nacht. „Mind the Gap" spielt in London und führt Soldat Burns, Mitglied einer Spezialeinheit, auf die Spur eines geheimen Transports. Terroristen schaffen eine mysteriöse Lieferung quer durch die Stadt und Burns soll genau das verhindern. Also dringt sein Team im Schutz der Nacht in ein Lagerhaus ein, knipst unentdeckt ahnungslose Feinde aus und arbeitet sich langsam zu dem Lkw vor, der das Paket mutmaßlich enthält. Natürlich läuft etwas schief, der Lastwagen ist leer und gleichzeitig bricht die Hölle los. Im nachfolgenden Chaos greifen dutzende Terroristen den Kampftrupp an (auch hier wieder: Wo kommen die alle her?), bis ein englischer Kampfhelikopter eingreift und die Situation entschärft. Frost und sein Team jagen in Fahrzeugen der Lieferung hinterher, stellen die Schurken am Eingang zur Londoner U-Bahn. Zu spät, die Bösewichter haben die Ladung längst in einen Zug gepackt, der gerade abfährt. Also rast Burns dem Zug hinterher, prescht in atemberaubendem Tempo durch die unterirdischen Schächte und feuert dabei aus allen Rohren, während der Fahrer wild entgegenkommenden Zügen ausweicht, Seitentunnel nimmt oder sich hinter den Zug setzt. Die Jagd endet erst, als eines unserer Begleitfahrzeuge einen Fahrfehler begeht und die Lok der U-Bahn rammt. Der gesamte Zug entgleist, stellt sich quer und reißt über hunderte Meter Betonpfeiler um, bevor er zum Stehen kommt. Ein heilloses Chaos, perfekt und wuchtig inszeniert und so ernst zu nehmen wie Actionfilme mit Arnold Schwarzenegger. Also genau das, worauf **CoD**-Fans stehen.

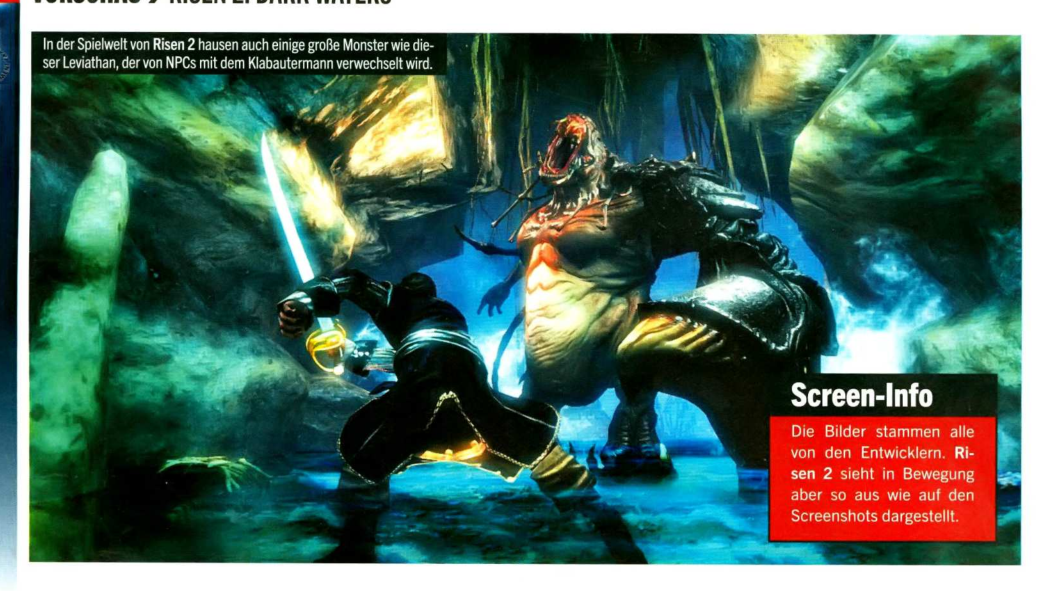

Wenn in London die Sonne untergeht, beginnt für die Jungs vom Spezialkommando der Tag: Terroristen müssen erledigt werden, am besten still und heimlich.

Robert meint

„Ein vollkommen übertriebenes Action-Feuerwerk"

Modern Warfare 3 inszeniert bombastische Szenen. Schön für Fans, für mich hat die Masse an Skriptsequenzen inzwischen fast schon ein unerträgliches Maß erreicht. Die eigentlich tollen, epischen Momente sind in einer derart wahnwitzigen Geschwindigkeit aneinandergepappt, dass sie zu einem einzigen großen Actionbrei verschwimmen. Warum nicht einen Schritt zurücktreten, mehr Ruhe hineinbringen und seltene, aber tolle Momente brachial inszenieren, die dann wenigstens im Gedächtnis bleiben? **MW3** wird eine Bombe, das ist sicher, bedient Fans mit Gefordertem. Aber muss man so übertreiben?

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



In der Spielwelt von **Risen 2** hausen auch einige große Monster wie dieser Leviathan, der von NPCs mit dem Klabautermann verwechselt wird.

Screen-Info

Die Bilder stammen alle von den Entwicklern. **Risen 2** sieht in Bewegung aber so aus wie auf den Screenshots dargestellt.

Risen 2: Dark Waters

Für Software-Piraten!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Piranha Bytes | Hersteller: Koch Media/Deep Silver | Termin: 1. Halbjahr 2012

Text: Sebastian Weber

Die **Gothic**-Schöpfer zeigten die aktuelle Version von **Risen 2** – und die begeistert!

In der PC ACTION-Ausgabe 04/11 stellten wir Ihnen Piranha Bytes' neues Rollenspiel **Risen 2: Dark Waters** (ja, der Untertitel ist neu) erstmals vor. Damals blieben ein paar Fragen offen, etwa ob der Held ein eigenes Schiff besitzen kann oder nicht. Ende Mai lud uns Publisher Koch Media nach Planegg bei München ein, wo uns einer der Piranhas, Björn Pankratz, das Piraten-Rollenspiel-Spektakel erneut vorführte.

Hintergründe schnell erklärt

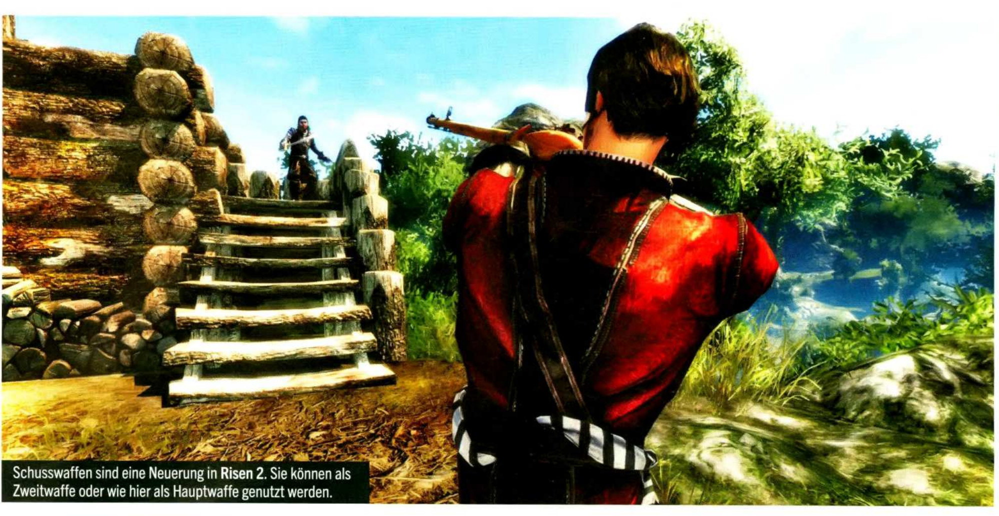
Doch zunächst erneut kurz zusammengefasst: Obwohl der namenlose Held in **Risen** den Titanen und den Inquisitor besiegt hat, ist die Welt nicht gerettet. Die restlichen Titanen überrennen diese, die Menschheit hat sich an wenige sichere Orte zurückgezogen. An solch einem erwacht der Held zu Beginn des Abenteuers, volltrunken, denn er ist zum Säufer geworden. Da er inzwischen zur Inquisition gehört, muss er am Strand helfen, Schiffbrüchige zu bergen. Seit die Titanen wüten, versenken nämlich fiese Seeungeheuer eine Schaluppe nach der anderen. Dort treffen Sie Patty wieder, die Piratenbraut, die Sie vielleicht aus dem Vorgänger kennen. Mit ihr machen Sie sich schließlich auf, ihren Vater Stahlbart zu finden, da dieser einen Anhaltspunkt liefern kann, wie Sie die Welt retten könnten.

Ende des Single-Lebens

Da Piranha Bytes das Geschehen von **Risen 2** aus dem Fantasy-Mittelalter des Vorgängers in die Welt der Piraten verlegt, verteilt sich die Spielwelt auf mehrere Inseln – die zusammen angeblich annähernd so groß sind wie **Gothic 3**. Zwischen den Gebieten reisen Sie per Schiff umher. Das wussten wir bereits. Aber auch unsere bisherigen Vermutungen, dass Sie sogar ein eige-



Viele Gegner erfordern eine bestimmte Taktik. Diese Riesenkrabbe müssen Sie zum Beispiel treten, dann kippt sie auf den Rücken und stellt ein leichtes Ziel dar. Vorher können Sie minutenlang ohne großen Erfolg auf das Biest einprügeln.



Schusswaffen sind eine Neuerung in **Risen 2**. Sie können als Zweitwaffe oder wie hier als Hauptwaffe genutzt werden.



Mit Ihrem Schiff dürfen Sie umherfahren, wie Sie möchten. Doch Vorsicht: Auf mancher Insel warten Monster, die zu stark für Ihren Helden sein könnten.



Die Besatzung Ihres Schiffs dürfen Sie selbst zusammenstellen. Jeder Typ hat eigene Fähigkeiten und kann Sie später auf Ihren Streifzügen begleiten.

nes Schiff kommandieren dürfen, bestätigte Björn Pankratz. Sobald Sie sich den Piraten angeschlossen haben, erlangen Sie einen eigenen Kahn, mit dem Sie umherschippern dürfen. Patty arbeitet darauf als Ihre Navigatorin, doch daneben dürfen Sie auch weitere Crew-Mitglieder anheuern. Die Kerle unterscheiden sich allesamt, denn je nachdem, von welcher der vermutlich drei Fraktionen (bisher wurden nur zwei vorgestellt) die Typen stammen, sind sie anders ausgebildet. Und auch wenn Sie auf ausgedehnte Schiffskämpfe und Plünderungen verzichten müssen, haben Ihre Mitstreiter ihren Sinn während des Abenteuers, denn einer von ihnen kann Sie auf Ihren Streifzügen auf den Inseln begleiten. Sobald Sie also an einem Eiland anlegen, dürfen Sie sich Ihren Lieblingspiraten aussuchen und mit diesem losziehen – Solospieler können aber auch darauf verzichten. Ihr Begleiter unterstützt Sie dann im Kampf, mischt sich aber durchaus auch in Entscheidungen und Dialoge ein. Weiterer Vorteil: Sollten Sie im Duell gegen menschliche Gegner zu Boden gehen, kann Ihr KI-Unterstützer Sie noch retten, wenn alle Widersacher besiegt sind – Monster dagegen bringen Ihren Helden um. Auf der anderen Seite brauchen Sie sich um Ihren Mitstreiter keine Sorgen zu machen: Geht Ihr Handlanger zu Boden, rappelt er sich stets wieder auf, sobald der Kampf vorbei ist. Einziger Negativpunkt an der schlagfertigen Crew: Sie dürfen die Jungs und Mädels nicht ausrüsten oder ihre Charakterwerte verändern, diese geben die Entwickler strikt vor.

Neu und hübsch

Die oben genannten Kämpfe hat Piranha Bytes im Vergleich zu **Risen** ebenfalls verändert. Zum einen wirken die Animationen der Charaktere dabei nun viel flüssiger, da die Entwickler ein neues, besseres Animationssystem verwenden. Zum anderen stehen Ihnen viel mehr Tricks zur Verfügung. Sie können Ihren Gegnern Sand in die Augen pfeffern, um sie kurz zu täuschen. Oder aber einen trainierten Papagei losschicken, der um den Kopf des Widersachers flattert und diesen ablenkt. Außerdem gibt es nun Schusswaffen. Wenn Sie mit diesen zielen, erscheint ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm und **Risen 2** spielt sich plötzlich wie ein Third-Person-Shooter. Tolle Neuerungen, die gut zum Piraten-Setting passen. Dazu kommt noch eine wunderbar stimmige und deutlich verbesserte Grafik. Jetzt darf sich Piranha Bytes mit all den Inhalten und der riesigen Spielwelt nur nicht übernehmen wie seinerzeit bei **Gothic 3**, denn es wäre zu schade, wenn **Risen 2** im Bug-Desaster enden würde. Aber keine Bange: Die Jungs haben ja noch viel Zeit.

Sebastian meint



*„2012, wann bist du endlich da? Ich will **Risen 2** spielen!"*

Risen 2 macht einen erstklassigen Eindruck. Die Spielwelt ist hübsch gestaltet und dank des Piranha-Bytes-Charmes glaubhaft umgesetzt. Die überarbeitete Grafik-Engine verspricht tolle Bilder selbst auf Mittelklasse-Hardware. Die Neuerungen beim Kampfsystem und das Schiff mit der Crew, die als Mini-Party fungiert, gefallen mir ebenfalls. Klar, man könnte sagen, dass für ein echtes Piratenspiel Dinge wie Seeschlachten fehlen (die es nicht geben wird), doch mich stört das nicht. **Risen 2** scheint ein grandioses Rollenspiel mit coolem Setting und jeder Menge Umfang zu werden. Was will man also mehr?

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Tomb Raider

Eine Insel mit zwei Brüsten

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Crystal Dynamics | Hersteller: Square Enix | Termin: 2012

Text: Sebastian Weber

Lara Croft wird menschlicher und kämpft erstmals ums nackte Überleben.

Wenn man an Lara Croft denkt, hat man ein detailliertes Bild vor dem geistigen Auge: eine großbrüstige Brünette in hautengen Klamotten mit langen, zum Zopf gebundenen Haaren, zwei schwere Knarren im Holster. Eine moderne Amazone, die gefährlichen Tieren sowie bewaffneten Söldnern unerschrocken ins Auge blickt und diese mit blauen Bohnen vollpumpt. Diese übermenschliche Gestalt hetzte in nunmehr 15 Jahren durch neun Spiele und erlangte so Kultstatus als Werbe-Ikone, beliebtes Poster-Motiv für pubertierende Jungs oder Darstellerin in Musikvideos. Entwickler Crystal Dynamics (verantwortlich für **Legend**, **Anniversary** und **Underworld** sowie **The Guardian of Light**) beraubt Lara Croft nun scheinbar aller Eigenschaften, welche die Power-Frau bisher ausgezeichnet haben, und macht stattdessen ein schwaches, naives und vor allem geschundenes Mädchen aus ihr. Das könnte das Beste sein, was **Tomb Raider** seit Langem passiert ist.

Schmerzhafter Start

Die neue Lara Croft ist gerade mal 21 Jahre alt. Kurz nach ihrem Uni-Abschluss heuert sie auf einem Schiff, der Endurance, an, um mit der Besatzung vor der Küste Japans Schätze zu finden. In einem Sturm reißt es den Kahn auseinander und Lara sowie Teile der Crew stranden ohnmächtig

?! FAQ

Diese neue, verletzliche Lara hat ja so gar nichts mehr mit der alten zu tun. Hat denn wenigstens die Geschichte einen Bezug zu den Vorgängern?
Abgesehen von behutsamen Verweisen wie bekannten Nebencharakteren plant Crystal Dynamics keine direkten Verbindungen zu den bisherigen Serienteilen. Das neue **Tomb Raider** versteht sich eher wie ein Neustart der Reihe, ähnlich dem Kinofilm **Batman Begins**.

Gibt es denn auch spielerische Neuerungen?
Klar. Wenn Lara zum Beispiel über einen Abgrund springt, dirigieren Sie die Bewegungen des Mädels während des Flugs. So erreichen Sie auch nach einem missglückten Absprung noch die andere Seite. Außerdem spendieren die Entwickler dem Spiel ein offeneres Leveldesign als in den linearen Vorgängern.

Ist diese offene Spielwelt denn tatsächlich frei begehbar?
Laras Ausrüstung legt fest, welche Teile der Insel sie zu erreichen imstande ist. Dadurch kehren Sie auch an bereits besuchte Orte zurück, wo dank eines neuen Ausrüstungsgegenstandes plötzlich eine andere Route verfügbar ist. Dieses als Backtracking bezeichnete System soll jedoch logisch in die Handlung eingebettet sein.

Dramatischer Start: Die erste Mission in Bildern

Bereits die ersten Minuten geben einen Eindruck davon, wo die Reise nach der Neuausrichtung hingeht.



Lara erwacht kopfüber baumelnd in einer Höhle. Wie Lara hier gelandet ist, erfahren Sie nicht. Sie wissen nur, dass Lara sich auf einem Schiff befand, das während eines Sturms kenterte. Um sich nun aus der misslichen Lage zu befreien, muss Lara hin- und herschwingen und die um sie herum hängenden Leichen mithilfe der Kerzen entflammen. So kann sie schließlich auch sich selbst anzünden, damit das Seil reißt. Lara fällt in die Tiefe und wird von einer Eisenstange durchbohrt. Anschließend zieht sich Frau Croft unter Schmerzensschreien das Metall aus dem Körper – heftig!



Objekte, mit denen Sie interagieren können, sind mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet, die Kiste zum Beispiel mit einer Flamme.



Auf der Flucht vor einem wahnsinnigen Angreifer erreicht Frau Croft eine große Höhle, eine scheinbare Sackgasse. Ein Fluss fließt durch die Kammer unter einer Steinwand hindurch. An dieser hat der Bewohner der Höhlen Gasflaschen gestapelt. Irgendwie müssen Sie es schaffen, einen Haufen Abfall zu entzünden und ihn zu den Gasflaschen zu bringen, ohne dass das Feuer erlischt.

Die Explosion der Gasflaschen hat den Weg frei gemacht, allerdings auch die Architektur der Höhlen beschädigt, sodass diese unter lautem Getöse nach und nach einstürzen. Lara muss also schnellstmöglich an die Oberfläche gelangen. Die Entwickler setzen die Flucht spektakulär in Szene, ein nervenaufreibendes Quicktime-Event am Ende inklusive.

am Ufer einer Insel in der Nähe. Als Lara gefesselt in einer Höhle aufwacht, beginnt das Spiel. Bereits in den ersten Spielminuten machen die Entwickler Ihnen klar, dass Lara Croft eben nicht mehr die eingangs beschriebene Superfrau ist. Stattdessen streift sie ängstlich, teils panisch durch die erste Höhle des Spiels, zieht sich Verletzungen zu, stöhnt vor Schmerzen, humpelt oder strauchelt. Genau diese Erlebnisse sollen Lara zu dem machen, was man aus früheren **Tomb Raider**-Spielen kennt.

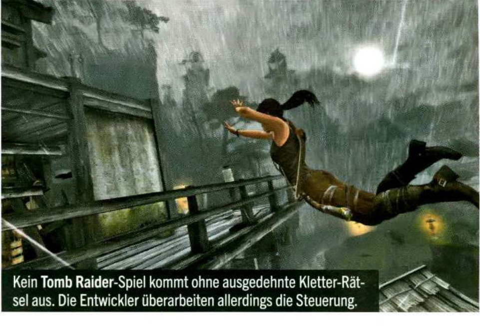
Halb offene Spielwelt

Abgesehen vom ersten „Level" zeigen uns die Entwickler bei unserem Vor-Ort-Besuch in Redwood City, Kalifornien auch eine spätere Passage. Das Wort Level passt bei **Tomb Raider** nicht ganz. Die Insel hat vielmehr einen Open-World-Charakter und besitzt mehrere Areale, die Sie jedoch erst erreichen, wenn Laras Equipment und Fähigkeiten es zulassen. Als Beispiel nennen die Entwickler Laras Felshammer, mit dem sie Steinwände erklimmen kann. So gelangen Sie in höher gelegene Gebiete, die vorher unerreichbar waren. Die Rückkehr an bereits besuchte Orte, um bestimmte Punkte nochmals zu erkunden, soll spielerischen Nutzen haben. In der Passage, die man uns zeigt, dreht sich alles um Conrad Roth, den Kapitän der Endurance. Der harte Hund taucht in einer Zwischensequenz, die wie alle anderen beeindruckend inszeniert ist, wieder auf, hat allerdings mit einem Rudel Wölfe zu tun, die ihm ein Bein zerbeißen. Nachdem Lara die Bestien verscheucht hat, stürzt sie zu dem Verwundeten. Obwohl das Heulen der Vierbeiner noch zu hören ist und Conrad schwere Verletzungen davongetragen hat, sieht man Frau Croft die Freude an, einen bekannten Menschen zu treffen. Hier zahlt es sich aus, dass die Entwickler großen Wert auf glaubwürdige Gesichtsanimationen legen.

Sprunghaft wie eh und je

Conrad trägt Lara auf, einen Verbandskasten sowie ein Funkgerät zu suchen. Immerhin will auch er von der vermaledeiten Insel wegkommen. Lara zögert, sie zweifelt daran, dass sie es schafft, aber Conrad kann der kleinen Abenteurerin Mut machen. Ab diesem Zeitpunkt übernehmen Sie wieder die Kontrolle über die Heldin und sind völlig frei, wie Sie die Tempelanlage, in der Conrad und Lara sich befinden, durchqueren und in die Höhle gelangen, die sich an einem Steilhang über den Gebäuden befindet. Karl Stewart, der oberste Wächter der **Tomb Raider**-Marke bei Crystal Dynamics, spielt uns diese Passage vor und lässt Lara über die Dächer nach oben klettern. Hier greift das typische Gameplay der


Lara trifft bereits früh im Spiel den Schiffskapitän Conrad Roth wieder. Er fungiert als väterlicher Ratgeber.


Kein **Tomb Raider**-Spiel kommt ohne ausgedehnte Kletter-Rätsel aus. Die Entwickler überarbeiten allerdings die Steuerung.

Reihe. Sprünge, Kraxeleinlagen und Umwelträtsel bestimmen nach wie vor einen Großteil der Spielzeit. Früher mussten Sie Laras Sprünge präzise ausrichten, damit die Gute nicht abstürzte. Im neuen **Tomb Raider** haben Sie die Möglichkeit, Lara sogar in der Luft noch zu steuern. Die Geschwindigkeit des Sprungs erhöhen oder verlangsamen oder den Flug nach links oder rechts korrigieren – all das ist möglich. Allerdings versprechen die Entwickler, dass das Spiel trotz dieses Systems anspruchsvoll bleibe.

Knöpfchenkampf

Nach einigem Geklettere kommt Lara in der Höhle an, schleicht vorsichtig hindurch, immer wieder vom Geheule der Wölfe erschreckt. Tief im Inneren der Grotte findet sie den gesuchten Verbandskasten und das Funkgerät, packt beides ein und macht sich wieder auf den Weg zu Conrad. Doch plötzlich springt ein Wolf aus einem Gang, es beginnt ein Kampf auf Leben und Tod. Hier setzen die Entwickler auf Quicktime-Events. Wenn Sie alle Knöpfe in der geforderten Reihenfolge betätigen, besiegt Lara das Ungetüm. Schaffen Sie das nicht, stirbt Frau Croft einen grausamen Tod – Crystal Dynamics schreckt nicht davor zurück, Lara auf teils erschreckend brutale Weise umkommen zu lassen. Sobald der Wolf besiegt ist, geht es wieder raus aus der Höhle in Richtung einer Brücke, die in die Tempelanlage hinabführt. Kaum betritt Lara jedoch das morsche Holz, bricht die gesamte Konstruktion zusammen und sie stürzt einen Wasserfall hinab. Lara schleppt sich daraufhin vor Schmerz keuchend an Land und bringt die Beute dem wartenden Verbündeten Conrad. Mission erfolgreich, doch sie stellt nur ein winziges Teil in dem Puzzle **Tomb Raider** dar.

Offene Fragen

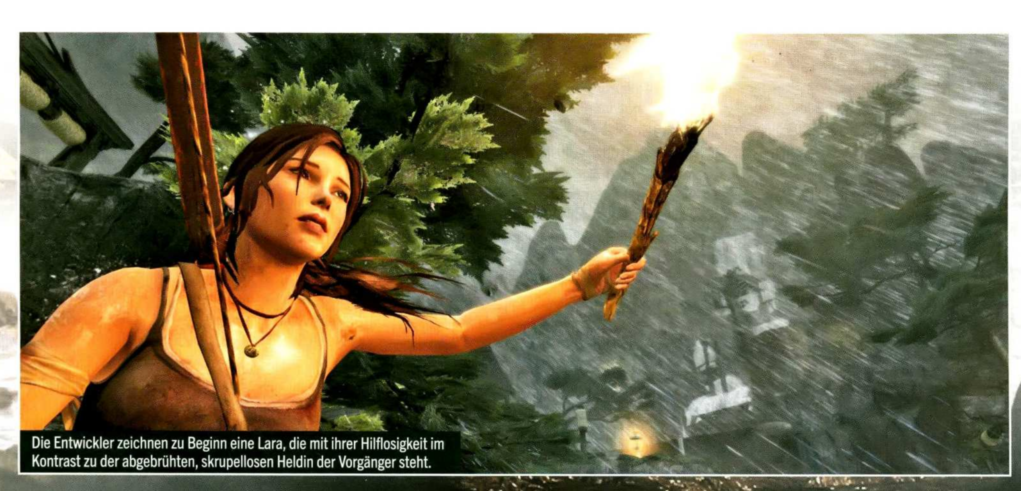
Um jenes Puzzle zusammenzusetzen, fehlen uns noch einige Teile. So scheint es, dass es eine Art Charakterentwicklungssystem geben wird. Wie das genau funktioniert, behalten unsere Gesprächspartner aber für sich. Genauso wie den Story-Verlauf. Was hat es mit dem Verrückten aus der Höhle direkt zu Beginn des Abenteuers auf sich? In welche Gebiete ist die Insel unterteilt? Welche weitere Ausrüstung wird es am Ende geben – wir wissen nur von Laras Felshammer sowie Pfeil und Bogen und können auf Pistolen schließen. Obwohl noch viele Fragen offen sind, hat uns das bisher Gesehene überzeugt. Spielerisch erlebt man in **Tomb Raider** eine völlig andere Lara Croft als gewohnt, was exzellent umgesetzt wurde. Dazu kommt eine teils fantastische Grafik und vor allem Mimik der Charaktere. Das Ganze hat jedoch seinen Preis: eine lange Wartezeit. Crystal Dynamics gibt aktuell das Jahr 2012 als Veröffentlichungstermin an.

Sebastian meint

*„Das neue **Tomb Raider** sollte niemand verpassen!"*

Ich bin beeindruckt, was Crystal Dynamics mit **Tomb Raider** abzuliefern scheint und wie viel Mut die Kalifornier damit beweisen. Von der emotionalen und atmosphärischen Komponente abgesehen, gefallen mir die spielerischen Änderungen, beispielsweise die Sprungsteuerung, und die unglaublich stimmige Grafik.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10


Die Entwickler zeichnen zu Beginn eine Lara, die mit ihrer Hilflosigkeit im Kontrast zu der abgebrühten, skrupellosen Heldin der Vorgänger steht.

Driver: San Francisco

Die große Steuerreform

Genre: Rennspiel | Entwickler: Ubisoft Reflections | Hersteller: Ubisoft | Termin: September 2011

Text: Maik Bütefür/Jürgen Krauß

… oder: wie man eine längst abgesoffene ~~Karre~~ Serie wieder anlässt!

Die Geschichte von **Driver** ist nicht nur eine Geschichte voller Missverständnisse, sondern auch eine voller Missstände: Nach einem großartigen ersten Teil ging es mit der Reihe dramatisch bergab. **Driver 2** sorgte nur bei den ganz Harten für Spielspaß. **Driver 3** konnte noch nicht einmal das toppen, war dabei aber zumindest technisch beeindruckend. Immerhin wagte **Driver: Parallel Lines** löblicherweise einen Schritt zurück in Richtung Serien-Wurzeln – dafür wirkte es aber total altbacken und wie der müde Versuch, **GTA** Konkurrenz machen zu wollen. Da sollte es für **Driver: San Francisco** nicht allzu schwer werden, glänzend aus dem Schatten seiner Vorgänger herauszutreten, oder? Und genau das tut es auch! Nach insgesamt 90 Minuten im virtuellen San Francisco sind wir zuversichtlich, dass die Entwickler von Reflections aus Fehlern der Vergangenheit viel gelernt haben, ihr Spiel wirkt erfrischend gradlinig und zieht sich aus dem Konkurrenzkampf mit **GTA** zurück. Clever, denn der war eh schon lange verloren!

Kontrollverlust

Schon das schick gerenderte Intro sieht aus, wie man es von einem **Driver** gewohnt ist: handwerklich ordentlich, inhaltlich etwas klischeehaft. Tanners Erzfeind Jericho nutzt darin den Gefangenentransport zum Ausbruch, was den **Driver**-Protagonisten dazu veranlasst, mit Vollgas in Richtung Unfallstelle zu rasen. Kaum angekommen, geht alles schief. Tanner verliert die Kontrolle über sein Fahrzeug und ein herannahender LKW rammt Tanners gelb-schwarzen Dodge Challenger zu Klump. Was nun folgt, ist verwirrend – und das ist noch untertrieben. Denn während Tanner und sein Partner zunächst in Richtung Krankenhaus unterwegs sind, sitzen beide kurz darauf auch schon wieder in besagtem Challenger, der nun doch nur ein paar Dellen und Kratzer hat. Da staunt nicht nur Tanner, auch wir rieben uns verwundert die Augen.

Koma rüber!

Kreativ-Chefentwickler Edmonson und sein Team wollen sich noch nicht in die Karten schauen lassen, geben aber zu, dass Tanner im Koma liegt und nicht alles, was er dabei erlebt, auch so passiert. Hätte uns auch gewundert, denn Tanner ist nicht nur überraschend fit, sondern kann plötzlich seinen Körper verlassen und die Körper anderer Verkehrsteilnehmer übernehmen. Plötzlich sitzt Tanner am Steuer eines Krankenwagens und rast mit Blaulicht durch den Verkehr, verwirrt vor sich hinstammelnd. Kaum am Krankenhaus angekommen, springt der Undercover-Cop auch schon wieder zurück in seinen eigenen Körper und versucht, seinem Partner zu erklären, was er gerade erlebt hat.

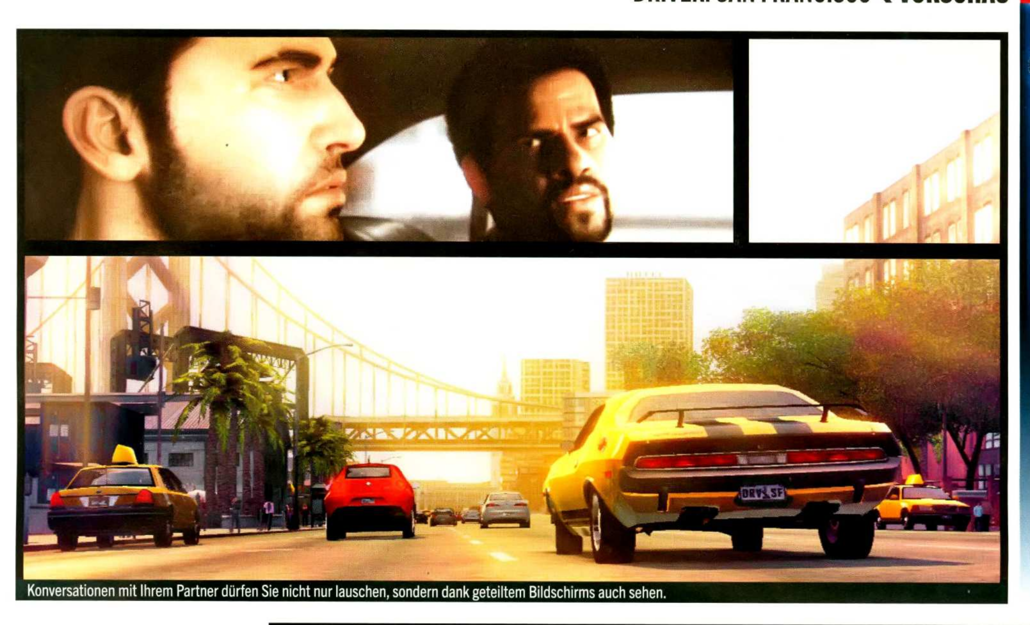
?! FAQ

Driver? Ist das nicht diese Action-Rennspiel-Serie, die schon vor Jahren zu Grabe getragen wurde?
Scheinbar nicht, sonst könnten wir Ihnen hier wohl kaum einen neuen Serienableger präsentieren. Allerdings verstehen wir, was Sie meinen: Spätestens mit dem ordentlich missglückten **Driver 3** war aus der Reihe die Luft raus. Aber jetzt wird alles wieder gut! Bestimmt!

Klingt nach PR-Geschwätz, konntet ihr denn wenigstens mal selbst spielen?
Und wie! Wir haben insgesamt 90 Minuten der Einzelspielerkampagne hinter uns – außerdem ein Entwickler-Interview und eine Mehrspielersession auf der letztjährigen E3.

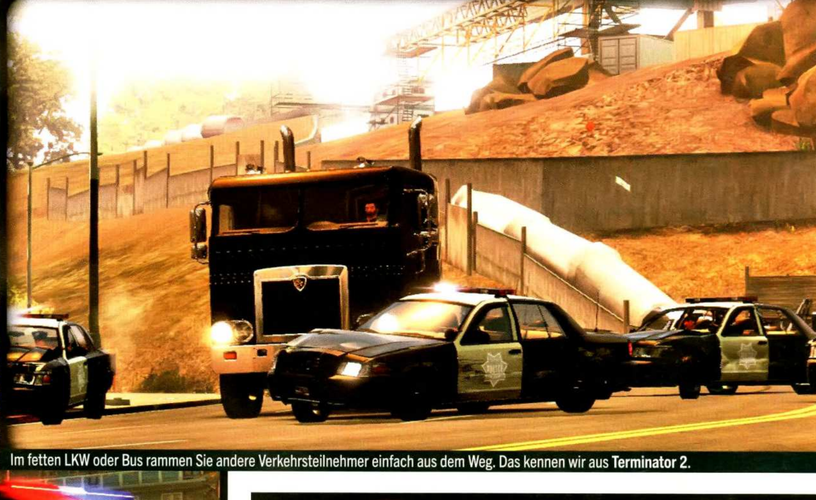
Und, wird's denn nun gut?
Ja. Warum? Artikel lesen!




Konversationen mit Ihrem Partner dürfen Sie nicht nur lauschen, sondern dank geteiltem Bildschirms auch sehen.

Screen-Info

Alle abgebildeten Screenshots stammen von Herstelller Ubisoft und sind mit zahlreichen Filtern versehen, das eigentliche Spiel wirkte wesentlich heller und sauberer.


Im fetten LKW oder Bus rammen Sie andere Verkehrsteilnehmer einfach aus dem Weg. Das kennen wir aus **Terminator 2**.


Wäre der verfolgte Dodge Charger orange, es könnte glatt eine Szene aus Ein **Duke kommt selten allein** sein. So erinnert die Szene eher an **Bullitt**.


Noch ist alles ruhig. Tanner und sein Partner tauschen Beleidigungen aus – und abends erzählen sie ihren Frauen von dem anstrengenden Tag.



Die Neuauflage des Dodge Charger ist nicht halb so cool wie das Original, es gibt sie aber auch als Cop-Variante.

„Du kannst in Driver nicht Bowling spielen."

Martin Edmonson ist Kreativer Leiter bei Ubisoft Reflections.

PC ACTION: Wir haben das Spiel 90 Minuten gespielt und das Fahren an sich fühlt sich großartig an. Aber das Shift-Feature ist immer noch etwas seltsam.

EDMONSON: Klar, im Bezug auf die **Driver**-Serie und deren Vorlagen ist das natürlich seltsam. Aber hey, Tanner liegt im Koma und in einem Koma kann alles passieren.

PC ACTION: Also könnte Tanner auch auf Regenbogenstraßen oder dem Mond herumfahren?

EDMONSON: (lacht) Nein, ganz so abgedreht wollen wir es dann nicht werden lassen. Aber ich kann da gar nicht so viel zu sagen, weil ich die Geschichte nicht spoilern möchte. Aus rein spielmechanischer Sicht ist Shift aber ein unglaublich komfortables Tool. Du kannst von einer Sekunde auf die andere gigantische Strecken überwinden. Aber ich hab schon gesehen, dass du lieber zu Zielpunkten fährst als zu springen.

PC ACTION: Na ja, fahren macht ja auch Spaß.

EDMONSON: Natürlich. Aber es ist faszinierend, Leuten beim Spielen zuzusehen. Du hast beispielsweise viel in der Cockpit-Sicht gespielt, was etwas schwerer ist als die Außenperspektive, aber meiner Meinung nach mehr Spaß macht. Und das Shift-Feature wird auch sehr unterschiedlich benutzt. Es ist letztendlich ein Tool, nicht mehr und nicht weniger.

PC ACTION: Wie habt ihr es geschafft, lizenzierte Autos ins Spiel zu bekommen?

EDMONSON: Sehr, sehr lange Verhandlungen mit den Herstellern (lacht). Ein extra Team tut fast die gesamte Entwicklungszeit nichts anderes, als mit Herstellern zu verhandeln. Es hilft natürlich, dass unser Spiel nicht allzu explizite Gewalt darstellt. Der Spieler bringt keine Leute um und kann auch niemanden überfahren. Vor einigen Jahren wollten die Hersteller noch nicht mal ein paar Kratzer und Dellen an ihren Fahrzeugen akzeptieren, aber mittlerweile ist man da viel umgänglicher geworden. Sie verstehen Spiele besser und einige der Vorstände haben Kinder, die solche Spiele spielen. Und wenn die sich dann beschweren, dass Daddys Auto nicht im Spiel ist … (lacht)

PC ACTION: Wie der Name ja schon sagt, spielt das neue Driver ausschließlich in San Francisco, während es in den Vorgängern fast immer mehrere Städte gab. Bekommt ihr da genug Abwechslung hin?

EDMONSON: Zumindest mit San Francisco geht das. Das ist eine der seltenen Städte in den USA, die wahnsinnig unterschiedliche Umgebungen bietet. Los Angeles beispielsweise wäre als Handlungsort ziemlich öde geworden. San Francisco hat die berühmten Hügel, im Norden gibt es Freeways, im Süden staubige Landstraßen und regelrechte Rallye-Tracks, es gibt also eine Menge Abwechslung. Drei Städte wären natürlich schön, aber schon allein diese eine Stadt zu bauen, war unglaublich aufwendig. Im ersten **Driver** war das einfacher. Im Prinzip haben wir damals ja nur Kisten und Würfel auf einer Landschaft verteilt.



Der hat nur wenig Verständnis für Tanners Gebrabbel und muss zunächst mal überzeugt werden ...
Um seinem Partner die Situation glaubhaft zu verklickern, greift Tanner zum denkbar einfachsten Mittel: einer Demonstration. Wir folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm und springen in einen schicken Alfa Romeo 8C Competizione, der uns eben noch geschnitten hat. Kurz darauf hat der Proll im Alfa spontan einen Polizeiwagen angerempelt und die Cops im Nacken. Kaum zurück im eigenen Körper, kündigt Tanner an, dass der Alfa den Cops entkommen ist und sich kurz darauf an einen Abschleppwagen hängen wird. Tanner wechselt wieder in den Alfa, schüttelt die Cops mit Leichtigkeit ab und dockt kurz darauf wie versprochen an einem Abschleppwagen an. Tanners Partner stutzt und beginnt. seinem Kumpel allmählich Glauben zu schenken. Wir dagegen sind immer noch etwas verwirrt. Aus rein spielmechanischer Sicht gibt's am gerade beschriebenen Shift-Feature nichts auszusetzen. Ein Druck auf die entsprechende Taste genügt und schon schwebt die Kamera aus dem Auto heraus und alles läuft in Zeitlupe ab. Ist ein neues Fahrzeug anvisiert, genügt ein weiterer Druck und Tanner sitzt am Steuer des ausgewählten Boliden. Das geht nach einigen Minuten butterweich von der Hand, ist aber ungewohnt.

Arbeit suchend

Um die nächste Story-Mission in Angriff nehmen zu dürfen, müssen wir mit Nebenmissionen genügend Punkte sammeln. So bestritten wir etwa Autorennen, bei denen wir vor der Polizei flüchteten, mussten als Cop einen Fluchtwagen stoppen oder einem Beifahrer Herzrasen verursachen. Im Ford GT rasten wir im Affenzahn durch die Häuserschluchten, drifteten durch die Kurven und machten auch vor weiten Sprüngen nicht halt. Noch sind viele Fragen offen und die Entwickler wollen sich weitere Informationen aufsparen. Wie etwa zum serientypischen Film-Director-Modus, den wir im Hauptmenü erspähten. Kreativchef Martin Edmonson ließ sich lediglich entlocken, dass dieser erheblich komfortabler sein soll als in **Driver 3**. Auch zum Mehrspielermodus gibt es bisher nur die spärliche Information, dass es satte 19 (!) Spielmodi geben soll.

Optik mit Macken

Die Technik ist ein zweischneidiges Schwert: Einerseits können wir gar nicht stark genug loben, dass die Entwickler ein superflüssiges Spielerlebnis servieren, andererseits macht die Optik der Stadt gegenüber einem **GTA 4** keinen Stich. San Francisco wirkt steril und erinnert eher an eine Filmkulisse als an eine echte Stadt. Zum Ausgleich ist der Verkehr erfreulich dicht, zahlreiche Fußgänger säumen die Gehwege und die Fernsicht ist enorm. Was uns bislang noch ein wenig gefehlt hat, war Interaktivität: Einkaufszentren mit zerstörbaren Glasfronten konnten wir beispielsweise nicht erspähen und an einigen Stellen fühlten wir uns gegängelt. Trotz Küstennähe war es uns nicht möglich, bis zum Strand vorzudringen, stets war der Weg versperrt. Ohne Fehl und Tadel sind dagegen die rund 140 Fahrzeugmodelle, die wunderbar detailliert gestaltet wurden und im Gegensatz zu so manch anderem Spiel allesamt ein individuelles, herrlich authentisches Cockpit bieten. Klassiker wie der Ford Mustang Fastback von Steve McQueen in **Bullitt**, der Pontiac Firebird aus **Ein ausgekochtes Schlitzohr** und der Lamborghini Miura aus der grandiosen Eröffnungssequenz von **The Italian Job** (das Original von 1969) sehen genauso hervorragend aus wie die modernen Renner Ruf Porsche 911 oder Ford GT – klasse!

Maik meint



„Ich will Gas, ich geb Spaß! Oder so ...“

Ich weiß, die Entwickler haben bei vorangegangenen Teilen viel versprochen und wenig gehalten, aber ich hatte schon lange nicht mehr so viel Spaß am virtuellen Steuer. Ich habe **Driver** damals geliebt (und aufgrund des Schwierigkeitsgrades gehasst) und das neue Spiel weckt in mir die gleiche Begeisterung. Wie oft muss man schon bei einem Entwicklerbesuch von der Konsole weggezerrt werden, obwohl man heult, kreischt und auf den Boden stampft? Hier geht's einzig und allein darum, mit PS-strotzenden Karren butterweich um Kurven zu driften, sich durch den Verkehr zu schlängeln, durch enge Gässchen zu rasen und buckelige Abhänge hinabzudüsen. Und auch wenn die Stadt etwas steril aussieht, die Begeisterung über die zahlreichen berühmten Filmvorlagen trieft aus jeder Pore des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Oberfiesling Jericho will einfach nur aus dem Knast raus und greift dabei zu drastischen Mitteln – mit schweren Folgen für Tanner.

Der eigentliche Titelheld, ein 70er Dodge Challenger, ist Tanners bevorzugtes Fortbewegungsmittel und eine späte Wiedergutmachung für die Fans.



Ubisoft spendiert dem Meuchelmörder neues Equipment: Neben einem Haken an einer der versteckten Klingen nutzt er nun Bomben, die Sie nach Herzenslust selbst herstellen dürfen.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Hersteller Ubisoft und geben weder in Perspektive noch in Qualität das tatsächlich zu erwartende Spielgeschehen wieder. Hübsch anzusehen sind sie trotzdem.

Assassin's Creed: Revelations

Offenbarungseid

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Monreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: November 2011

Text: Sebastian Weber

Altaïr, Ezio, Desmond? Ja wer denn nun? Wir erklären es Ihnen!

Das Finale von **Assassin's Creed: Brotherhood** (Achtung: Spoiler bis zum Ende des nächsten Absatzes!) warf wie von der Reihe gewohnt mehr Fragen auf, als es beantwortete. Kein Wunder also, dass die Geschichte rund um Ezio Auditore da Firenze, dem Helden von **Assassin's Creed 2** und **Brotherhood**, noch zu einem würdigen Ende geführt werden soll. Ezio versteckte zuletzt den Edenapfel. Was danach mit ihm passierte? Das verrät Ubisoft nun mit **Revelations** (zu Deutsch: Offenbarungen, Enthüllungen). Außerdem erfahren Sie in **Revelations** auch endlich, wie es mit Desmond weitergeht, dem gebeutelten Helden in der Neuzeit, der durch ein mysteriöses Gerät namens Animus die Erlebnisse seiner Vorfahren erlebt. Das Ende von **Brotherhood** war für ihn jedoch unerfreulich.

Es spoilert immer noch!

Revelations setzt genau an diesem Punkt wieder ein. Desmond befindet sich im Koma. Als er vermeintlich erwacht, findet er sich in einer surrealen Traumlandschaft wieder: eine Projektion seiner eigenen Gedanken, gefiltert durch die Schaltkreise des Animus. Alle Passagen mit Desmond sollen demnach von Rätseln, Symbolen, Zeichen und traumähnlichen Erinnerungen bestimmt werden. In diesen Szenen setzen die Entwickler auf Timing und Präzision, außerdem versprechen sie Rätsel, die auf optischen Täuschungen basieren. Desmonds Schicksal soll Sie dazu animieren, Ihren Verstand zu benutzen und dann richtig mit Ihrer Umwelt zu interagieren statt einfach nur durch die Levels zu huschen. Ob dann am Ende Desmonds Geschichte etwas durchsichtiger wird, als sie es bisher war, bleibt aber abzuwarten.

Hier hört's auf zu spoilern!

Daneben spielt natürlich Ezio eine große Rolle in der Geschichte von **Revelations**. Der Assassine, inzwischen in den Mitfünfzigern, hat seine Rache schließlich bekommen und am Ende von **Brotherhood** Größe bewiesen, als er Cesare Borgia seinem Schicksal überließ. Ohne diesen teuflischen Erzfeind im Nacken macht sich Ezio auf, Antworten auf seine Fragen zu finden. Und wo sollte der Meister-Meuchler besser nach Aufklärung suchen als in Masyaf – der Stadt, in der mit Altaïr die **Assassin's Creed**-Reihe seinerzeit startete. Dort sucht Ezio nach der Bibliothek Altaïrs, findet allerdings schnell heraus, dass darin nicht nur Bücher verstaut sind, sondern auch ein mächtiges Artefakt. Ein Artefakt, das so viel Kraft besitzt, dass es in den Händen der Templer die gesamte Assassinen-Bruderschaft auslöschen sowie das Schicksal der Menschheit bestimmen könnte. Um die Bibliothek zu öffnen, sind fünf Schlüssel nötig, die wiederum in Konstantinopel (dem heutigen Instanbul) versteckt sind. Was ursprünglich als eine Art Pilgerfahrt begann, entwickelt sich zu einem Wettlauf zwischen Ezio und den Templern – denn beide Parteien wollen das mysteriöse Artefakt für sich gewinnen.

Alte Bekannte

Altaïr tritt aber in **Revelations** nicht nur als Namensgeber der Assassinen-Bibliothek auf, sondern kehrt auch in persona zurück. Ezio erlebt im Verlauf der

Wie in **Brotherhood** stehen Ihnen auf Knopfdruck Assassinen-Kollegen zur Seite – dieses Mal dürfen Sie die Meucheltruppe aber bis zu einem gewissen Grad an Ihre Vorstellungen anpassen.

Handlung entscheidende Momente aus Altaïrs Leben – wie auch immer dies ohne Animus möglich ist. Diese Passagen dürfen Sie natürlich spielen. Sie verändern Ezios Blick auf sein Leben als Meuchelmörder und haben somit auch Einfluss auf so manche Entscheidung während der Geschichte. Ezios Reise führt ihn dabei aber gänzlich weg aus Italien, wo er zuletzt Rom in die Renaissance führte. Stattdessen stellt in **Revelations** Konstantinopel den Hauptschauplatz dar. Allerdings ist die Lage dort sehr angespannt: In der Stadt schwelt der Krieg um die Nachfolge auf den Thron des Osmanischen Reiches. Sultan Bayezid II. hat eigentlich schon seinen Sohn Ahmet als Erben bestimmt. Doch er hat die Rechnung nicht mit dessen ehrgeizigem Bruder Selim gemacht, der den Thron für sich beanspruchen möchte. Prinz Ahmet dagegen vertritt den Sultan, während dieser sich auf Kriegszug befindet. Ob dieser jedoch Ezio zugeneigt ist oder nicht, das verraten die Entwickler noch nicht. Der Kampf zwischen dem Sultan und Selim beeinflusst die Stadt und deren Bewohner nachhaltig, sodass sich jede größere Entscheidung der Hauptcharaktere in **Revelations** nach diesem Konflikt richtet. Neben den genannten Adeligen spielt aber noch ein weiterer eine wichtige Rolle in Ezios Abenteuer: Prinz Suleiman, der Sohn von Selim, stellt einen wichtigen Verbündeten des Assassinen dar. Doch als ob diese Ausgangssituation in Konstantinopel nicht schon kompliziert genug wäre, kommen auch noch die Templer hinzu. Diese waren früher die Drahtzieher im Byzantinischen Reich, wurden dann allerdings von den Osmanen verdrängt. Deshalb agieren die Templer zu Ezios Ankunft eher im Untergrund.

Die Konstantinopel-Gang

Untergrund ist allerdings nicht gleichbedeutend mit harmlos. Denn wie schon in **Brotherhood** beherrschen die Templer die verschiedenen Distrikte Konstantinopels. Hier greift schließlich ein ähnliches System wie im Vorgänger. Sie sollen die Gegenden befreien, um dann eine Assassinen-Gilde aufzubauen. Allerdings drehen die Entwickler ein klein wenig an den Stellschrauben: In **Brotherhood** genügte es, ein Gebiet zu erobern, dann stand es bis zum Ende unter Ezios Einfluss. In **Revelations** kann es durchaus passieren, dass die Templer zurückschlagen und ein Viertel zurückerobern. Deshalb sind gut ausgebildete Wachen Pflicht. Apropos Ausbil-



Mittels des Hakens kann sich Ezio über Seile schnell von Dach zu Dach schwingen – oder achtlose Gegner überraschen und aus der Luft abmurksen.

DAS IST NEU

Die wichtigsten Neuerungen im Vergleich zu **Brotherhood** im Überblick.

EINZELSPIELERTEIL

- Konstantinopel als neuer Hauptschauplatz
- Neues Equipment für Ezio: Bomben und der versteckte Klingenhaken
- Assassinen lassen sich nun besser ausbilden und in Klassen einteilen
- Stadtviertel in Konstantinopel müssen wieder befreit werden, können nun aber auch wieder von den Templern zurückerobert werden.
- Desmond, Ezio und Altaïr spielbar

MEHRSPIELERMODUS

- Mindestens ein neuer Spielmodus („Hijack")
- Neue, in Aussehen und Waffen anpassbare Charaktere
- Verbessertes Matchmaking

Neben Konstantinopel mit seinen vier Distrikten stehen auch die Assassinen-Festung Masyaf sowie eine teils im Untergrund gelegene Stadt in der Region Kappadokien auf der Reiseroute.

dung: Die Assassinen-Gilde steht natürlich wieder unter Ihrem Befehl, Sie müssen sich also um deren Ausbildung und Rekrutierung kümmern. Dafür entwirft Ubisoft neue Missionstypen, um für mehr Abwechslung zu sorgen. Zudem soll es Extramissionen geben, wenn Ihre Schützlinge einen bestimmten Erfahrungslevel erreichen. Spannender ist jedoch, dass die einzelnen Meuchler nun in Klasse und Bewaffnung angepasst werden können.

Ein echter Craft-Akt

Ob Ubisoft das Balancing in den Kämpfen in **Revelations** etwas besser hinbekommt als in **Brotherhood**, wo die Assassinen zu schnell zu stark waren, bleibt abzuwarten. Dafür stehen Ihnen aber drei andere Neuerungen zur Verfügung, die Ezios Fähigkeitenpalette erweitern. Die erste Änderung: **Revelations** führt ein Crafting-System ein, mit dem Sie Bomben für Ezio basteln können. Das Spannende daran: Das Spiel gibt Ihnen nicht vor, dass Sie bestimmte Zutaten für bestimmte Sprengkörper benötigen. Stattdessen dürfen Sie alle Crafting-Gegenstände miteinander vermischen, um zu sehen, was für eine Bombe dabei herauskommt. Die Entwickler versprechen, dass sich oftmals gerade die missglückt scheinenden Kombinationen als die mächtigsten erweisen. Von zwei Bombenarten wissen wir bereits: Die eine ist eher für vorsichtige Spieler, die Kämpfe lieber umschleichen. Wenn Sie diese werfen, lenkt sie umstehende Wachen ab, sodass Sie unbemerkt an den Kerlen vorbeikommen. Die andere erleichtert Ihnen das Flüchten, falls Sie entdeckt wurden. Wie in einem Rennspiel streut sie Krähenfüße aus, die Ihre Verfolger verlangsamen oder gar aufhalten, damit Sie entkommen können. Die angesprochenen Zutaten für die Sprengladungen können Sie in Geschäften erwerben oder in den Assassinen-Unterkünften finden. Andere, seltenere Inhaltsstoffe gibt es dagegen nur in bestimmten Stadtvierteln oder Sie finden diese bei besiegten Gegnern. Die wertvollsten erfordern auch den meisten Aufwand, denn sie gibt es nur in stark bewachten Gebieten der Stadt oder über schwere Aufträge, auf die Sie Ihre Assassinen schicken.

Das kannst du abhaken!

Die zweite Neuerung hat einen Haken, nein, falsch, sie IST ein Haken. Mit diesem können Sie Ezio dann Seile entlanggleiten lassen, um von Dach zu Dach zu kommen. So soll der Free-Running-Aspekt der Serie spürbar verbessert und die Bewegungsfreiheit Ezios gesteigert werden. Zudem wollen die Entwickler das Schnellreisesystem



Der Haken an der versteckten Klinge dient nicht nur zur Fortbewegung. Sie können damit auch Widersacher bearbeiten und zu sich heranziehen.



Da Konstantinopel aus vielen Marktplätzen und zu engen Straßen besteht, muss Ezio diesmal auf sein Pferd verzichten.

„Wir führen endlich die Geschichte Altaïrs zu Ende."



PC ACTION im Gespräch mit Ubisofts Kreativdirektor Alexandre Amancio.

PC ACTION: Ubisoft Massive (World-in-Conflict-Reihe) arbeitet an Revelations. Was genau machen die Jungs aus Schweden?
AMANCIO: Ja, richtig. Ubisoft Massive ist auch in die Entwicklung involviert und arbeitet an einer Neuerung, die mit dem Animus zusammenhängt. Mehr kann ich dazu leider nicht sagen.

PC ACTION: Schade. Dann zu Revelations: Ezios neues Abenteuer spielt in Konstantinopel. Können wir dennoch damit rechnen, dass alte Bekannte, etwa Da Vinci, wieder einen Auftritt haben?
AMANCIO: Nein. Bis auf Ezio selbst wird keiner der Charaktere aus Italien in Konstantinopel auftauchen. Sein Equipment, das Ezio ja stets von Da Vinci bekam, stellen ihm Assassinen zur Verfügung, die am neuen Schauplatz angesiedelt sind. Von diesen lernt Ezio auch einige Tricks.

PC ACTION: Wie in Brotherhood muss der Spieler Stadtteile befreien, um seine Gilde aufzubauen. Wie funktioniert das und wird der Spieler gewarnt, wenn ein erobertes Gebiet angegriffen wird?
AMANCIO: Richtig, wie in **Brotherhood** gibt es Gebiete, die der Spieler erobern kann. Diese können aber auch jederzeit von den Templern wieder eingenommen werden. In solchen Fällen wirst du auf jeden Fall benachrichtigt. Wie die Eroberungen allerdings funktionieren, das kann ich dir noch nicht verraten – wir geben aber bald mehr Details dazu bekannt.

PC ACTION: Auf was haben die befreiten Gebiete sonst noch Einfluss, abgesehen von der Gilde?
AMANCIO: Diese Gebiete und die dort dann aufgebauten Assassinen-Schlupfwinkel haben großen Einfluss – sei es auf die Wirtschaftskreisläufe in der Stadt oder darauf, wo sich Ezio frei bewegen kann. Generell haben wir darauf geachtet, dass alle Spielinhalte nun besser ineinander greifen als früher.

PC ACTION: Warum kehrt Altaïr in Revelations zurück?
AMANCIO: Dass wir Altaïr wieder auftreten lassen, hat zwei Gründe: Zum einen fungiert er als eine Art Mentor für Ezio, der ja Szenen aus Altaïrs Leben nachempfindet. Jede Mission, in der Altaïr auftaucht, wird eine einzigartige und völlige andere Erfahrung werden als der Rest. Zum anderen fanden wir, dass die Geschichte rund um Altaïr nie richtig zu Ende erzählt wurde – ein Feedback, das wir auch von vielen Fans bekamen. Wenn du also schon immer wissen wolltest, was mit Altaïr passierte, nachdem er noch einmal zum Edenapfel zurückgekehrt war (wie es die letzte Seite seines Codex verrät), dann wirst du bald Antworten erhalten.

PC ACTION: Dürfen wir in Revelations wieder mit Pferden durch die Städte reiten?
AMANCIO: Auch wenn wir das in **Brotherhood** erst eingeführt haben, wird es in **Revelations** nicht möglich sein. Der Grund dafür ist die Architektur Konstantinopels mit den engen Straßen. Aber keine Sorge, wir spendieren Ezio mit dem Haken eine neue Art der schnellen Fortbewegung.

aus dem Vorgänger ersetzen, was einen entscheidenden Vorteil hat: Sie können Ezio jederzeit wieder vom Seil lösen, um zum Beispiel einen spontan entdeckten Gegner aus der Luft anzugreifen, und kommen gezielter dorthin, wo Sie hinmöchten. Die dritte und letzte sehr nützliche Erweiterung betrifft die Adlerauge-Fähigkeit (Eagle Vision). Ubisoft sieht die erweiterte Fähigkeit, genannt Eagle Sense, als natürliche Evolution an. Mit ihr kann Ezio nun Hinweise in seiner Umgebung erkennen, um die jeweilige Situation vor Ort zu analysieren. Zudem können Sie einen Charakter damit anvisieren, zum Beispiel eine Wache, und erfahren so, welchen Weg der Kerl genommen hat und wo er sich als Nächstes wahrscheinlich hinbewegen wird. Oder Sie wenden die Fähigkeit auf eine Menschenmenge an. In solch einem Fall können Sie etwa die Herzschläge der Passanten sichtbar machen, um so Leute mit verräterisch hohem Puls auszumachen.

Mehr für Mehrspieler

Und selbst wenn sich **Revelations** eher wie die Wette auf das sichere Pferd anhören mag, versuchen die Entwickler doch zumindest mit vielen Neuerungen die Messlatte noch mal ein Stück höher zu legen. Zusätzlich zum Einzelspieler bekommt ja auch der Mehrspielermodus eine Frischzellenkur mit optimierten Matchmaking, individuelleren Charakteren und neuen Spielarten verordnet.



Viele Grundelemente der Reihe bleiben erhalten, wie zum Beispiel das Erklimmen von Aussichtspunkten, um die Karte der Umgebung aufzudecken.

Sebastian meint



„Ezio kehrt ein letztes Mal zurück – Freude!"

Nach der Ankündigung von **Revelations** gab es viele, die eher genervt reagierten, dass Ubisoft schon wieder Ezio ins Rennen schickt und noch immer an der alten Grafik-Engine festhält – überhaupt hätten sich die Spieler lieber ein „echtes" **Assassin's Creed 3** gewünscht. Klar, ein neues Setting mit allem, was dazugehört, täte der Reihe ohne Frage mal wieder gut. Aber ich kann verstehen, dass die Entwickler die Geschichte um ihren Helden Ezio zu Ende bringen wollen. Außerdem klingt das, was Ubisoft verspricht, nach sinnvollen Ergänzungen einer tollen Serie. Viel falsch machen kann man da wohl eh nicht. Ich freue mich drauf!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen alle von Publisher THQ. **Metro** sieht in Bewegung fantastisch aus, keine Frage. Jedoch gehen wir davon aus, dass die Screenshots ein wenig nachbearbeitet wurden. In etwa zeigen sie aber die Grafikqualität des Ego-Shooters.

Metro: Last Light

Ab in die Röhre!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: 4A Games | Hersteller: THQ | Termin: 2012

Text: Sebastian Weber

THQ setzt seinen Horror-Trip durch die Moskauer U-Bahn fort!

Die Zukunftsvision in Dmitri Glukhovskis Buch **Metro 2033** ist düster: Nach einem Konflikt, bei dem Atomarwaffen die Erdoberfläche unbewohnbar gemacht haben, hausen die wenigen Überlebenden im Tunnelnetzwerk der Moskauer U-Bahn; darunter Artjom, der Held des Buchs sowie der Spieleumsetzung. Diesen verkörpern Sie in **Metro: Last Light**, der Fortsetzung von THQs Ego-Shooter aus dem Jahr 2010 – doch mit der Buchvorlage hat das neue Spiel nicht mehr viel zu tun.

Alles selbst erfunden

Natürlich halten sich die Entwickler 4A Games an die Vorgaben, wie die **Metro**-Welt auszusehen hat. Die Geschichte geht allerdings auf ihre eigene Kappe. **Last Light** setzt da an, wo der Vorgänger endete. Dessen Schluss war abhängig davon, welche Entscheidungen Sie im Spielverlauf getroffen haben. In **Last Light** geben die Entwickler jedoch vor, dass Sie die sogenannten „Schwarzen" zerstört haben. Held Artjom hat sich danach den Huntern angeschlossen und ist ein wenig älter und weiser geworden. Im Vorgänger war Artjom gerade 20 Jahre jung, als er aus seinem Zuhause flüchten musste. Wer jetzt nur (U-)Bahnhof versteht, braucht keine Angst zu haben, denn die Entwickler versprechen, Charaktere

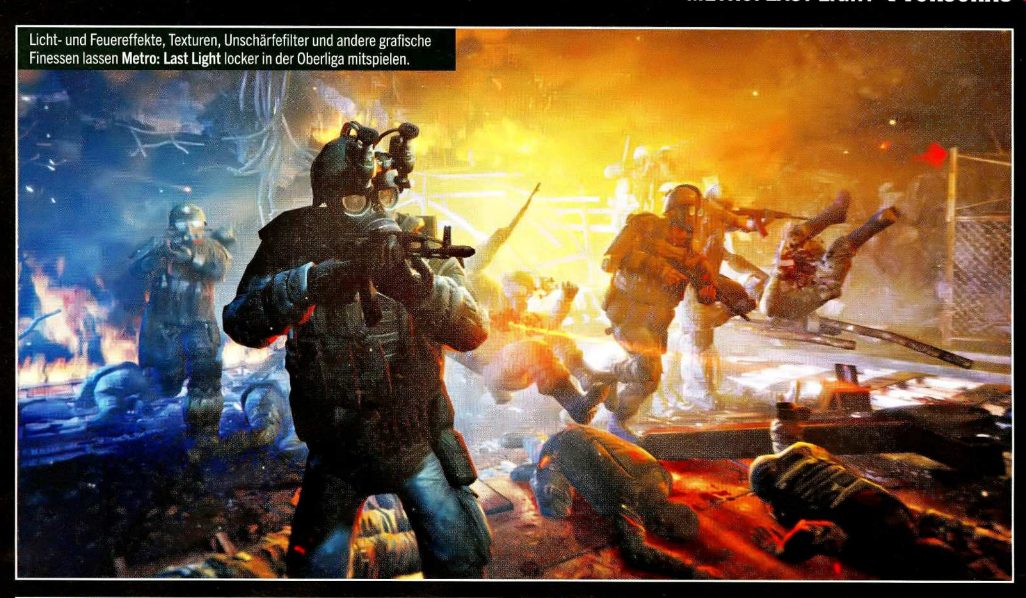
?! FAQ

*Wer entwickelt **Metro: Last Light**?*
Hinter **Metro: Last Light** stecken die gleichen Entwickler wie hinter dem Vorgänger **Metro 2033**: 4A Games. Das russische Studio hat bisher nur **Metro** für THQ programmiert. Einige der Angestellten arbeiteten allerdings an **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** mit – Shooter-Erfahrung ist also vorhanden.

***Metro 2033** basierte auf dem gleichnamigen Roman von Dmitri Glukhovski. Nutzt das neue Spiel ebenfalls ein Buch als Vorlage?*
Nein, **Metro: Last Light** nutzt nur das Universum der Buchvorlage. Die Fortsetzung des Romans, **Metro 2034**, war den Entwicklern zu esoterisch, als dass man es als Videospiel umsetzen könnte.

Ihr erwähnt im Artikel nur den Einzelspielermodus. Wird es auch einen Multiplayer-Part geben?
Die Entwickler planen einen Mehrspielerpart, der von den typischen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi weggehen soll – was man sich allerdings darunter vorstellen kann, das verraten sie noch nicht.

Das Spiel erscheint erst kommendes Jahr. Was genau habt ihr dann davon bereits gesehen?
Die Entwickler präsentierten uns einen Levelabschnitt aus einer frühen Fassung des Spiels. Diesen spielten sie auf verschiedene Weise vor. Trotz der frühen Fassung von **Metro: Last Light** lief das Spiel weitgehend ruckel- und fehlerfrei.


Licht- und Feuereffekte, Texturen, Unschärfefilter und andere grafische Finessen lassen **Metro: Last Light** locker in der Oberliga mitspielen.


In der Welt von **Metro** gibt es unterschiedliche Fraktionen mit jeweils ganz eigenen Zielen – nicht alle Parteien sind Ihnen freundlich gesinnt.


Die Menschheit hat sich in **Last Light** ins U-Bahn-Netz von Moskau zurückgezogen und lebt in den vielen Bahnhöfen.

und Zusammenhänge zu Beginn von **Last Light** gut einzuführen, sodass jeder den Durchblick hat, auch ohne den Vorgänger gespielt zu haben. Inzwischen ist Artjom mit einem alten Bekannten, nämlich Khan, unterwegs, um einen Inhaftierten aus den Fängen einer der Fraktionen der **Metro**-Welt zu befreien. Um wen es sich dabei genau handelt und warum die beiden Haudegen den armen Kerl aus seinem Gefängnis holen wollen, das behalten die Entwickler für sich. Allerdings verraten sie, dass der Typ eine sehr wichtige Rolle in der Geschichte von **Last Light** spielt.

Behutsam eindringen

Von der Befreiungsaktion zeigen uns die Entwickler nur Ausschnitte, die sie teilweise mehrmals präsentieren, um verschiedene Taktiken vorstellen zu können. Der erste Versuch fällt eher vorsichtig aus: Wir stehen in einem Tunnel, vor uns ist dieser mit einem riesigen Tor versperrt. Als wir uns nähern, ertönt der Alarm, dass sich die Stahltür gleich öffnet. Wir verstecken uns also. Kurze Zeit später kommt eine Zwei-Mann-Patrouille aus dem Lager hinter dem Portal, in dem Khan den Gefangenen vermutet. Nachdem die Jungs an uns vorbei sind, schalten wir den ersten mit einem gezielten Kopfschuss aus. Bevor der andere merkt, was los ist, springen wir auf ihn zu, zücken unser Messer und bringen auch ihn zum Schweigen. Nun schleichen wir vorsichtig in das Lager. Hier bietet **Last Light** Ihnen jede Menge Möglichkeiten: Sie dürfen Laternen auspusten. Oder Glühbirnen aus der Fassung drehen. Oder sich an Gegner heranpirschen, um sie von hinten lautlos auszuschalten. Oder Sie beobachten die Laufwege der Wachen und umrunden die Kerle so. Die Möglichkeiten sind immens, wenn Sie möglichst lautlos und munitionssparend durch die Areale kommen möchten – auch wenn mancher Schleichweg etwas versteckt liegt. Und da Munition wie schon im Vorgänger als Währung im Spiel fungiert – die Entwickler möchten aber das System dahinter überarbeiten –, ist es wichtig, nicht hunderte blaue Bohnen pro Lager zu verballern.

Jetzt knallt's

Wer vorsichtig genug vorgeht, kommt also problemlos und ohne einen Schuss abzugeben durch das Lager hindurch. Doch auch Hobby-Rambos kommen auf ihre Kosten, wie uns die Entwickler danach zeigen. Wieder stehen wir vor dem Tor, wieder geht es auf, wieder kommt die Patrouille heraus. Diesmal legen wir an und feuern, bis der Lauf glüht. Natürlich haben die ersten beiden Gegner kaum eine Chance, da sie nicht mit Beschuss gerechnet haben. Die restlichen Mannen im Lager gehen allerdings direkt in Deckung


In einem Missionsabschnitt müssen Khan und Artjom durch ein feindliches Lager schleichen – nicht einfach während einer Rede des gegnerischen Anführers.

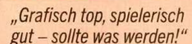

An die Erdoberfläche kommen Sie nur selten – und wenn, dann nur mit einer Gasmaske auf dem Kopf, um sich vor der Strahlung zu schützen.

und schicken Kugeln in unsere Richtung. Hier fällt auf, dass sich die Gegner im Spiel zwar noch ein wenig hölzern bewegen, aber bereits jetzt mit guter KI gesegnet sind. Die Kerle suchen Sie sogar aktiv, wenn Sie sich irgendwo in Deckung verkriechen – wunderbar fordernd. Was ebenfalls ins Auge sticht: das neue Zerstörungssystem. Wände, Kisten und andere Objekte, die als Deckung dienen, zerbröseln, je länger Sie darauf feuern; ein nicht zu verachtendes taktisches Element, das allerdings nicht so weit geht wie etwa die Trümmerflut in **Battlefield: Bad Company 2**.

Du bist aber hübsch

Natürlich ist der Ballerweg nicht einfacher als die Schleichvariante, führt am Ende aber zum gleichen Ziel. Schließlich entscheidet aber sicherlich auch, mit welchen Gegnern Sie es zu tun bekommen und für welchen Weg Sie sich entscheiden. Denn neben menschlichen Widersachern treffen Sie in 50 Prozent der Fälle auf fiese Mutanten. Hier begegnen Ihnen zwei neue Varianten der Biester, aber auch die bekannten sind wieder mit von der Partie, wenn auch überarbeitet – sei es bezüglich des Verhaltens oder einfach nur in puncto Erscheinungsbild. Und Letzteres beeindruckt dank 4A Games' Grafik-Engine allemal, ob überarbeitet oder nicht. Gerade die Lichteffekte von **Metro: Last Light** wirken überaus realistisch. Doch auch der Rest kann sich sehen lassen, ob nun umherfliegende Betonstücke, Funken, flatternde Abdeckungen oder einfach nur eine banale Wandtextur – die russischen Entwickler verstehen es, ihre atmosphärische Welt entsprechend in Szene zu setzen. Immerhin ist es ihr Ziel, ein Spiel abzuliefern, das aktuelle Hardware an ihre Grenze treibt. Lediglich die Charaktere selbst wirken noch ein wenig steif und teilweise zu ähnlich, doch das kann sich noch ändern.

Sebastian meint

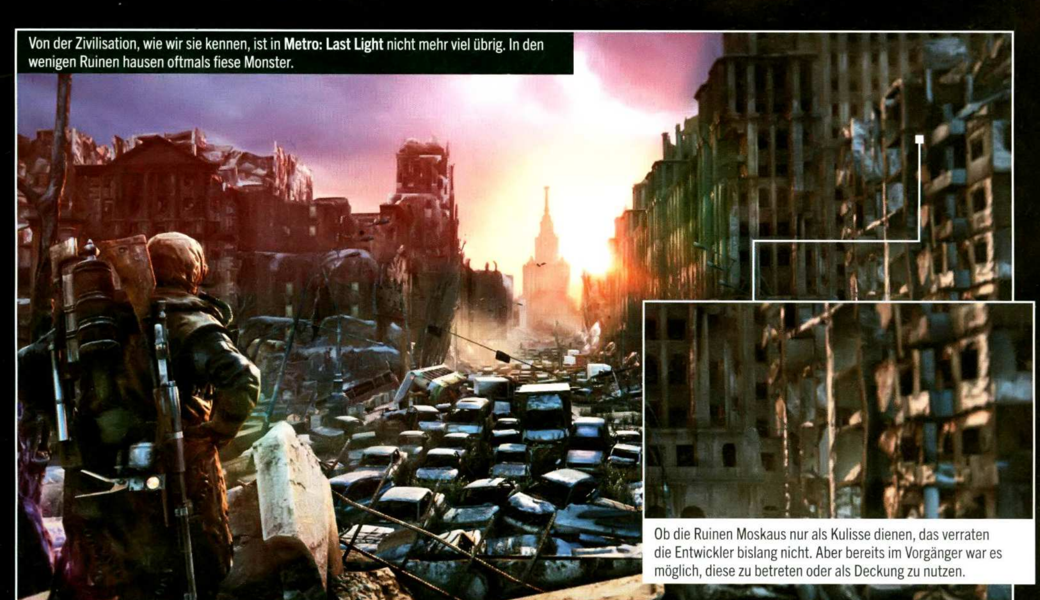


„Grafisch top, spielerisch gut – sollte was werden!"

Viel haben uns die Entwickler nicht präsentiert, gerade wichtige Spielmechaniken aus dem Vorgänger fehlten noch. Das, was wir gesehen haben, sah gut aus – mir gefällt vor allem, dass unterschiedliche Taktiken möglich sind. Und auch in Sachen Grafik braucht sich **Metro: Last Light** nicht zu verstecken.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Von der Zivilisation, wie wir sie kennen, ist in **Metro: Last Light** nicht mehr viel übrig. In den wenigen Ruinen hausen oftmals fiese Monster.


Ob die Ruinen Moskaus nur als Kulisse dienen, das verraten die Entwickler bislang nicht. Aber bereits im Vorgänger war es möglich, diese zu betreten oder als Deckung zu nutzen.

Screen-Info

Die Bilder stammen aus einer Alphaversion des Spiels, welcher noch der grafische Feinschliff fehlt.

Das gestrandete Schiff ist ein Überbleibsel eines Tsunamis, der zuvor über die Küste gefegt ist.

Die Naturkatastrophen haben realistische Auswirkungen. Wirbelstürme etwa richten großflächige Verwüstung an.

Im neuen Regierungsgebäude erheben Sie Bananenpflücker in den Ministerstand und bilden Ihr Kabinett um.

Tropico 4

Vorsicht, Angriffswellen!

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Haemimont Games | Hersteller: Kalypso Media | Termin: 25. August 2011 — Text: Peter Bathge

Teil 4 stört die Inselidylle mit Wirbelstürmen und anderen Naturkatastrophen.

Gesucht: väterlicher Revolutionsführer mit einer Vorliebe für handgerollte Zigarren, Rum und Gewalteinsatz gegen Oppositionelle. Wegen akuter Sturmwarnungen sind ein Regenmantel und kompetentes Krisenmanagement zwingend erforderlich.

Regierungsalltag

Wie im Vorgänger betrachten Sie in **Tropico 4** als Präsident einer Bananenrepublik Ihre tropische Insel aus der Vogelperspektive. Von dort aus errichten Sie Wohnhäuser, Farmen und Fabriken, um Ihren Untertanen ein Dach über dem Kopf und einen Arbeitsplatz zu verschaffen. Sie legen den Grundstein für Schulen und Universitäten, damit aus der ungebildeten Masse kluge Köpfe hervorgehen, die anspruchsvollere Jobs übernehmen. Und schließlich locken Sie mit Touristenattraktionen Urlauber an und polieren mit dem Zaster der Ausländer die Staatskasse sowie das Schweizer Bankkonto von El Presidente auf. 20 neue Gebäude stehen Ihnen dabei zur Verfügung, doch abgesehen davon bleibt fast alles beim Alten.

Dolle Desaster

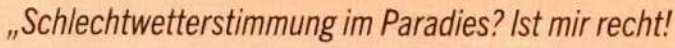
Eine dicke Neuerung hat Entwickler Haemimont Games aber doch im Gepäck: In der 20 Missionen umfassenden Kampagne von **Tropico 4** sowie im Endlosspiel verheeren von Zeit zu Zeit Naturkatastrophen Ihr Eiland. Wirbelstürme, Tsunamis, Vulkanausbrüche und Dürreperioden suchen Ihre Nation heim und sind dabei deutlich spektakulärer inszeniert als die Textnachrichten, die in **Tropico 3** besondere Ereignisse begleiteten. Neben Heimsuchungen durch Mutter Natur sehen Sie sich auch mit selbst verschuldeten Krisen konfrontiert. Wer eine Ölplattform unterhält, nimmt etwa in Kauf, dass einer der Tanker vor der Küste kentert. Haben Sie nicht genügend Feuerwehrwachen errichtet, müssen Sie eventuell zusehen, wie Ihre Stadt in Flammen aufgeht. Bei den Aufräumarbeiten nach solchen Katastrophen unterstützt Sie neben den Hilfsgeldern der neuen ausländischen Fraktionen (EU, China, Saudi-Arabien) auch Ihr Ministerkabinett. Dieses Gremium bilden Sie selbst, indem Sie Bürger in den Politikerstand erheben. Je nachdem, wie gut diese Kerle für den Job geeignet sind, helfen die Berater beispielsweise beim Außenhandel oder bringen die Bevölkerung auf die Barrikaden. Dann heißt es wieder: Viva la revolución!

Peter meint

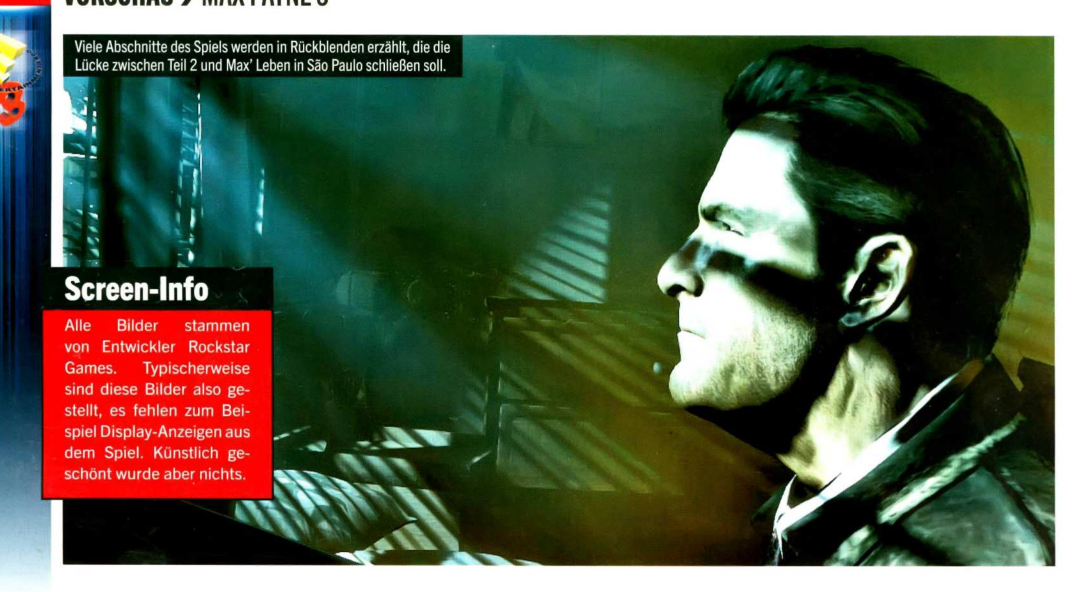


„Schlechtwetterstimmung im Paradies? Ist mir recht!“

Haemimont Games steckt noch mitten in der Entwicklung – und das sah man der frühen Version auch an, die Publisher Kalypso in der Redaktion präsentierte. Auch inhaltlich erinnert **Tropico 4** bislang eher an ein Add-on für den dritten Teil als an ein komplett neues Spiel. Die Naturkatastrophen, der komplexere Außenhandel und die Militärjunta könnten aber genau die richtige Prise Innovation mit sich bringen, damit ich wieder stundenlang mein Inselreich aufbaue. Fehlt nur noch die Möglichkeit, mit dem Avatar von El Presidente FKK-Touristinnen am Badestrand aufzureißen, und ich wäre im Himmel!



WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10


Viele Abschnitte des Spiels werden in Rückblenden erzählt, die die Lücke zwischen Teil 2 und Max' Leben in São Paulo schließen soll.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Entwickler Rockstar Games. Typischerweise sind diese Bilder also gestellt, es fehlen zum Beispiel Display-Anzeigen aus dem Spiel. Künstlich geschönt wurde aber nichts.

Max Payne 3

Schmerztransplantation

Genre: Action | Entwickler: Rockstar Studios | Hersteller: Rockstar Games | Termin: noch nicht bekannt

Text: Robert Horn

Action, wie wir sie lieben: Endlich gibt es neue Infos zum Anti-Helden!

Wir in der Redaktion der PC ACTION sind sicher nicht die einzigen Zocker auf diesem Planeten, die sich tierisch auf ein Wiedersehen mit Max Payne, dem armen Schwein aus New York freuen. Was musste der Kerl bisher schon durchmachen! Frau tot, Kind tot, Kollegen tot, Geliebte tot, Max so gut wie tot ... Die Geschichte des Polizisten Max zählt in all ihrer Düsternis und Brutalität zum Besten, was man im Action-Genre bisher erleben konnte. Nun hat Entwickler Rockstar die Serie übernommen, arbeitet seit Jahren still und heimlich am dritten Teil und versorgt uns nur spärlich mit Infos. Die bisher gezeigten Bilder von einem muskelstrotzenden, haarlosen Payne kamen bei Fans aber nicht besonders gut an. Zum Glück gibt es jetzt endlich handfeste Infos zum Gameplay. Und das klingt richtig, richtig super:

Ballern mit Stil

Im Grunde dreht sich die Serie nur um drei Dinge: Schießereien mithilfe von Zeitlupeneffekten und gewagten Sprüngen möglichst dramatisch inszenieren, dazu ein Anti-Held, getrieben von Rachegelüsten und Drogenabhängigkeit, und schließlich eine düstere, durch Comic-Sequenzen erzählte Geschichte. Dieser drei Schwerpunkte hat sich Rockstar angenommen. Besonders der Action-Anteil wird in **Max Payne 3** aufgebohrt, bekommt noch mehr Eleganz, mehr Finesse. Das aus dem Vorgänger bekannte Shoot-Dodge-Feature (bei dem sich Max Payne in Zeitlupe in eine Richtung wirft) zum Beispiel besteht nun nicht mehr aus vorgefertigten Animationen. Stattdessen kommt das sogenannte Natural-Motion-System der Euphoria Engine zum Einsatz. Dadurch interagiert Max beim


Max kann zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig benutzen. Welche ist dabei egal.


Auch gegen eine Übermacht von Feinden hat Max dank Bullet-Time eine reelle Chance.



Der Neue und doch ganz der Alte

Max Payne 3 macht vieles anders und bleibt doch seinen Wurzeln treu. Wir zeigen Ihnen anhand einiger Beispiele, was Sie im Actionspektakel erwartet:



São Paulo bietet unterschiedliche Schauplätze wie die Favelas, Geschäftsbezirke oder riesige Parks. Eintönig wird es also nicht.



Wie im Vorgänger ziehen Kugeln in Zeitlupe deutlich sichtbare Bahnen durch die Luft, Gegenstände zerbröseln realistisch.

EIN NEUER SCHAUPLATZ

Max Payne lebt nun in São Paulo, Brasilien, und arbeitet dort für die Familie von Rodrigo Branco. Warum Payne aus New York verschwunden ist, verrät die Story.



So kennen wir Max: zerknitterter Anzug, Krawatte, unrasiert und mit einer anständigen Frisur. Der „alte" Max Payne ist also doch nicht tot!

ZEITLUPENSCHIESSEREIEN

Hier haben die Entwickler kaum etwas verändert, dafür verbessert. Im Grunde sind Paynes Kampfmanöver noch immer dieselben, nur eben schicker, authentischer und bildgewaltiger.

DAS DECKUNGSSYSTEM

Eine der wenigen wirklichen Neuerungen, mit denen die Entwickler das Kampfsystem aufpeppen wollen, ist ein Deckungssystem, das wir bereits aus vielen Rockstar-Spielen kennen.

Springen mit der Umgebung, zieht etwa schützend die Schultern hoch oder nutzt Objekte in der Nähe, um die Hechtsprünge möglichst realistisch wirken zu lassen. Bewegungen sollen so natürlich wirken, nicht wie vorgefertigt. Euphoria sorgt außerdem dafür, dass die Zeitlupeneffekte dank fliegender Partikel, etwa Holzsplitter oder zerborstene Gegenstände, und realistischer Physik noch effektvoller aussehen.

Entdeckung der Langsamkeit

Die Bullet-Time aus den Vorgängern wurde ebenfalls erweitert. Es gibt nun zusätzlich zum „normalen" Einsatz der Zeitverlangsamung innerhalb der Abschnitte bestimmte Momente, die Bullet-Time auslösen, um so laut Entwickler „epische Momente" zu erschaffen, die Max' unverkennbaren Stil neu interpretieren. Die Bullet Cam, bei der die Kamera an einer abgefeuerten Scharfschützenkugel klebt, wird in **Max Payne 3** dazu benutzt, den Abschuss des letzten Gegners in einem Abschnitt als Schlusspunkt möglichst dramatisch zu inszenieren. Auch sonst legen die Entwickler Wert auf eine möglichst atemberaubende Darstellung der Treffereffekte. Ein Haufen Arbeit wurde extra in die Wirkung investiert, die Kugeltreffer bei Gegnern auslösen. Außerdem zerstören blaue Bohnen nahezu alle Gegenstände im Spiel, Schweiß bildet sich auf der Stirn des Helden oder Blutspritzer durchnässen nach und nach seine Kleidung. Sogar die Waffenanimationen wurden bis ins Kleinste nachgebildet: Schlagbolzen, Schlitten oder Patronenauswurf, all das wurde akkurat für unzählige Waffen animiert. Max darf übrigens wieder zwei Waffen gleichzeitig abfeuern, auch wild gemixt, etwa Maschinenpistole in der einen, Re-



Zu Beginn des Abenteuers ist Max als Sicherheitschef für einen brasilianischen Geschäftsmann tätig. Viele Rückblenden erklären dabei die Story.



Mit knalligem Hawaii-Hemd wirkt Max nicht gerade wie der drogengeplagte Rächer, der bei der kleinsten Provokation um sich ballert.


Mit Shoot-Dodge weicht Max in Zeitlupe anfliegenden Patronen aus.


Waffen, jede Menge Waffen: Das Arsenal des Action-Spiels wird umfangreich und tödlich, Max ballert mit allem, was das Shooter-Fan-Herz begehrt.


Die Großstadt São Paulo bietet den Entwicklern eine Menge Möglichkeiten, ihren Helden in die unterschiedlichsten Areale zu schicken.

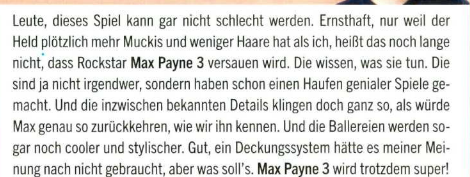
volver in der anderen Hand. All das sind Details, welche die Action-Einlagen in **Max Payne 3** auf eine neue Ebene heben sollen, ohne das Erbe der Vorgängerspiele zu verleugnen. Um den heftigen Gefechten ein wenig mehr taktische Würze zu verleihen, wird dem Helden außerdem ein Deckungssystem spendiert, damit Max sich bei übermäßigem Beschuss hinter Hindernisse kauern und erst mal Luft schnappen kann. Oder so.

Das wird ein Ding!

Die eben aufgeführten Elemente klingen so, als wüsste Rockstar ganz genau, wo es die Serie in Zukunft hinführen will – all den Unkenrufen der vergangenen Monate zum Trotz. Bullet-Time-Momente werden in all ihrer Pracht zelebriert, Max Payne ist noch immer der unfreiwillige, gebrochene Held und die Story wird sich wieder um Verrat, Liebe und Rache drehen. Sogar die aus dem Vorgänger berühmten Comic-Sequenzen finden in überarbeiteter Form Platz: Rockstar inszeniert die Schnipsel nun moderner, arrangiert Collagen aus bewegten Bildern, die ein wenig an die Fernsehserie **24** erinnern – alles im bekannten, düsteren Comic-Look versteht sich. Die Handlung selbst (und das dürfte einige Skeptiker beruhigen) ist nicht auf São Paulo beschränkt, sondern führt in Rückblicken immer wieder an bekannte Stätten aus den Vorgängern. Ein paar Abschnitte im guten, alten New York? Sehr wahrscheinlich! Es wird also langsam Zeit, die anfängliche Skepsis abzulegen und sich gehörig auf **Max Payne 3** zu freuen.


Max Payne, wie ihn Rockstar im Jahr 2011 sieht: muskelstrotzend, kahl rasiert und kompromisslos. Nicht allen Fans gefällt das.

Robert meint



„Kein Computerspielheld liegt mir mehr am Herzen"

Leute, dieses Spiel kann gar nicht schlecht werden. Ernsthaft, nur weil der Held plötzlich mehr Muckis und weniger Haare hat als ich, heißt das noch lange nicht, dass Rockstar **Max Payne 3** versauen wird. Die wissen, was sie tun. Die sind ja nicht irgendwer, sondern haben schon einen Haufen genialer Spiele gemacht. Und die inzwischen bekannten Details klingen doch ganz so, als würde Max genau so zurückkehren, wie wir ihn kennen. Und die Ballereien werden sogar noch cooler und stylischer. Gut, ein Deckungssystem hätte es meiner Meinung nach nicht gebraucht, aber was soll's. **Max Payne 3** wird trotzdem super!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Mass Effect 3 wird die Geschichte um Commander Shepard abschließen – weitere Spiele in Biowares Sci-Fi-Universum sind aber bereits angedacht.

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Entwickler Bioware. Optisch bewegt sich das Gezeigte auf dem Niveau des Vorgängers, daher gehen wir nicht davon aus, dass die Bilder nennenswert nachbearbeitet wurden.

Mass Effect 3

Heimatschutzkampagne

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2012 | Text: Felix Schütz

Bioware schließt seine Sci-Fi-Trilogie ab – wir fassen zusammen, was uns erwartet!

Auf Metacritic.com, der wichtigsten Wertungsdatenbank im Internet, wird **Mass Effect 2** mit einem Schnitt von gigantischen 94 aufgeführt. Nun steht Bioware vor einer Aufgabe, die fast unlösbar anmutet: einen Nachfolger zu produzieren, der diesen Erfolg sogar noch übertreffen soll.

Die Saga wird vollendet

Von Beginn an war **Mass Effect** als Trilogie ausgelegt, schon der erste Teil ließ daran keinen Zweifel. Nun soll **Mass Effect 3** die epische Story um Commander Shepard und seinen Kampf gegen die Reaper, eine bösartige Rasse von Maschinenwesen, zu einem eindrucksvollen Abschluss bringen. Schon aus dem ersten Trailer ist bekannt: Die Reaper-Flotte fällt über die Erde her, Shepard und sein Team müssen einen Weg finden, um den Angriff abzuwehren. Obendrein wird Shepard von Cerberus gejagt, einer geheimen Organisation, die von dem mysteriösen Illusive Man angeführt wird und über schwer bewaffnete Soldaten und Spezialagenten verfügt.

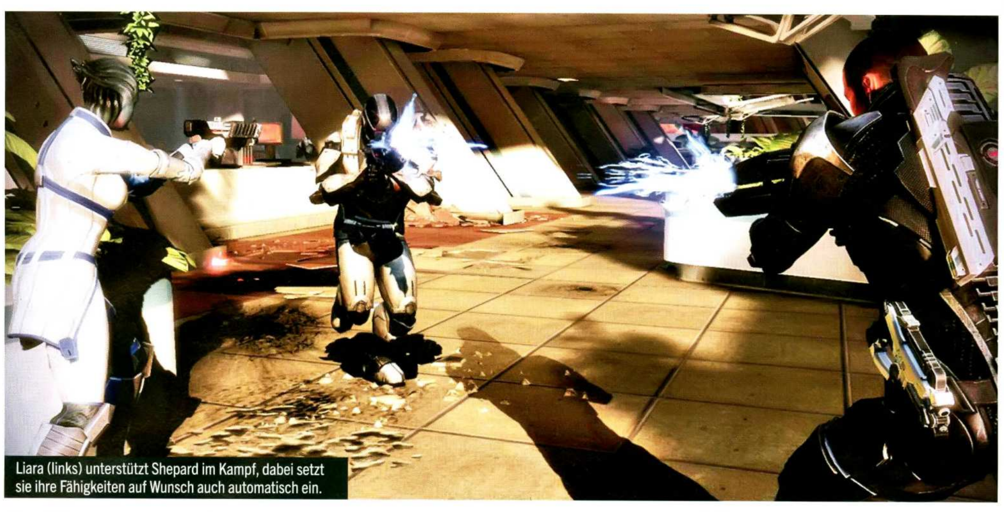
Entscheidung und Konsequenz

Schon in **Mass Effect 2** durfte man den Spielstand aus dem ersten Teil importieren und so frühere Entscheidungen übertragen. Das wird auch in **Mass Effect 3** möglich sein. Anders als im Vorgänger, der in dieser Hinsicht leider enttäuschte, sollen sich die früheren Taten aber deutlicher auswirken. Bioware gab als Beispiel die Rachni an, eine intelligente Insektenrasse, die man im ersten **Mass Effect** ausrotten konnte. Zeigten sich im zweiten Teil davon noch keine nennenswerten Auswirkungen, sollen sie in



Die Husks der Reaper agieren nun schneller und aggressiver, außerdem kommen neue Bestien wie der Fleischberg rechts hinzu.

Ashley kehrt in **Mass Effect 3** als Teammitglied zurück.



Liara (links) unterstützt Shepard im Kampf, dabei setzt sie ihre Fähigkeiten auf Wunsch auch automatisch ein.



Neue Klassen sind für **Mass Effect 3** nicht vorgesehen, stattdessen will Bioware lieber das Skillsystem überarbeiten und die Charaktermodifizierung verbessern.

Kämpfe sollen noch härter und actionreicher werden als in den Vorgängern. Dazu erhält Shepard neue Bewegungsmöglichkeiten und stärkere Nahkampfattacken.

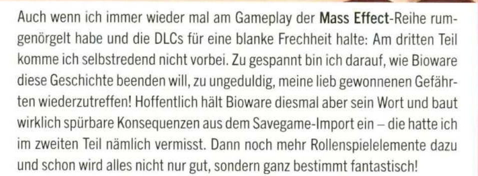
Teil 3 endlich auch spürbar sein. All diese Entscheidungen haben laut Bioware großen Einfluss auf das Finale, es wird also wieder verschiedene Endsequenzen geben.

Freudiges Wiedersehen

Auch in **Mass Effect 3** muss Shepard ein treues Team um sich versammeln, das aber kleiner ausfallen wird als im Vorgänger. Dafür verspricht Bioware tiefer gehende Beziehungen und mehr Interaktion mit den Figuren, außerdem kehren einige alte Bekannte zurück: Aus **Mass Effect 1** sind unter anderem Kaidan Alenko, Ashley Williams und Liara T'Soni wieder mit dabei, andere Begleiter aus den Vorgängerspielen tauchen außerdem als Nebencharaktere auf – insofern sie denn noch leben, immerhin konnten Shepards Kameraden im zweiten Teil draufgehen! Obendrein sollen sich Shepards frühere Romanzen auf einige Figuren auswirken und teilweise wird es auch möglich sein, diese Beziehungen zu vertiefen. Fraglich ist, was mit Spielern geschieht, die manche DLCs für **Mass Effect 2** verpasst haben – immerhin bringt gerade der **Shadow Broker**-DLC wichtige Veränderungen für manche Charaktere.

Schneller, härter, besser

Auch in **Mass Effect 3** soll man viel Spielzeit mit Kämpfen verbringen. Shepard ist erneut mit zwei Teammitgliedern unterwegs, die selbstständig agieren, sich aber auch über simple Befehle lenken lassen. Geballert wird wie gewohnt in der Verfolgeransicht, wobei Bioware hier viele Detailverbesserungen verspricht. So soll sich Shepard deutlich freier bewegen als früher, er beherrscht nun Seitwärtsrollen und springt lässig über Hindernisse und Deckungen, die diesmal glaubhafter in den Levels verteilt sein sollen. Auch der Nahkampf soll an Bedeutung gewinnen und zudem lassen sich Gegnerzonen nun genau anvisieren und beschädigen – beispielsweise kann man einfach den Piloten aus einem Kampfroboter schießen, anstatt das gesamte Stahlmonster zu bezwingen. Keine Frage: All diese Verbesserungen dienen dem Zweck, das Spiel noch attraktiver für Actionspieler zu machen. Gleichzeitig nimmt sich Bioware aber auch die Kritik am zweiten Teil zu Herzen – darum soll es in **Mass Effect 3** wieder mehr klassische Rollenspielelemente geben, allen voran die Möglichkeit, Shepard und sein Team detailreicher auszustatten: Jede Klasse soll nun alle Waffen nutzen können, außerdem lassen sich die Pistolen und Gewehre modifizieren und mit Upgrades ausrüsten. Auch das Talentsystem soll wieder an Tiefe gewinnen. Bis wir all diese klugen Neuerungen in Aktion erleben dürfen, dauert's aber noch eine Weile: **Mass Effect 3** erscheint nämlich erst im nächsten Jahr.

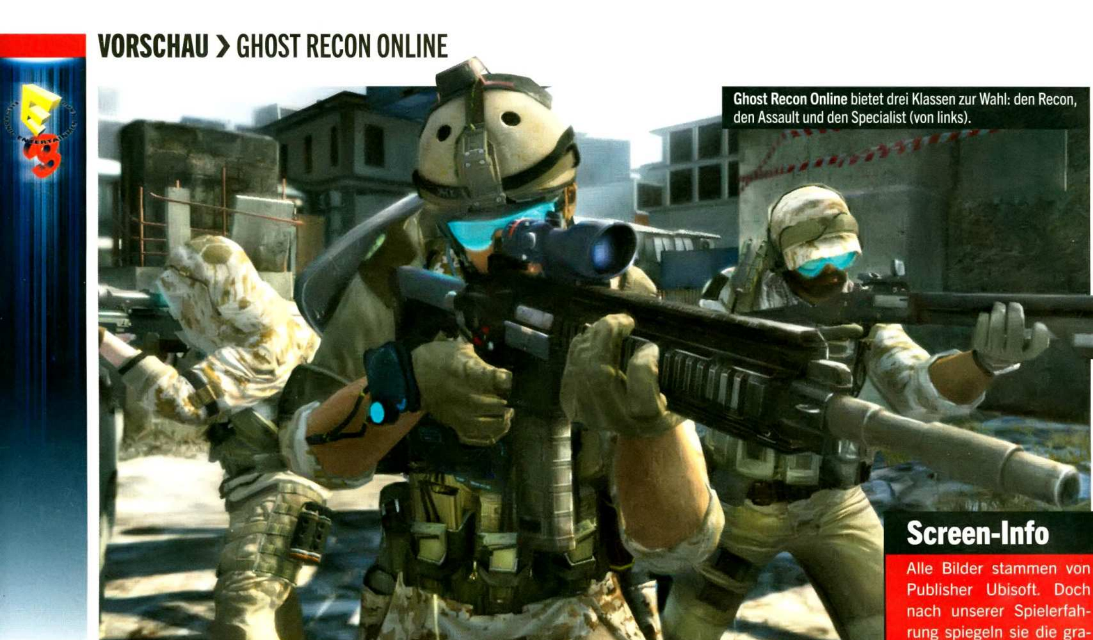


Felix meint

„Ich freu mich auf ein Gänsehaut-Finale!"

Auch wenn ich immer wieder mal am Gameplay der **Mass Effect**-Reihe rumgenörgelt habe und die DLCs für eine blanke Frechheit halte: Am dritten Teil komme ich selbstredend nicht vorbei. Zu gespannt bin ich darauf, wie Bioware diese Geschichte beenden will, zu ungeduldig, meine lieb gewonnenen Gefährten wiederzutreffen! Hoffentlich hält Bioware diesmal aber sein Wort und baut wirklich spürbare Konsequenzen aus dem Savegame-Import ein – die hatte ich im zweiten Teil nämlich vermisst. Dann noch mehr Rollenspielelemente dazu und schon wird alles nicht nur gut, sondern ganz bestimmt fantastisch!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Ghost Recon Online bietet drei Klassen zur Wahl: den Recon, den Assault und den Specialist (von links).

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Publisher Ubisoft. Doch nach unserer Spielerfahrung spiegeln sie die grafische Qualität von **Ghost Recon Online** gut wider.

Ghost Recon Online

Ohne Miese in die Krise

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft | Termin: 2011

Text: Sebastian Weber

Kostenlos, aber keineswegs billig – Ubisoft schickt Sie in actionreiche Gefechte.

Um **Ghost Recon: Future Soldier**, den neuesten Ableger der erfolgreichen Taktik-Shooter-Reihe, war es einige Zeit still geworden. Ob Ubisoft das Konzept umgeworfen hat oder einfach nur mehr Zeit benötigt, als ursprünglich veranschlagt, weiß im Moment niemand. Umso mehr überraschte es uns, als uns der französische Publisher Anfang Mai nach Paris einlud, um uns **Ghost Recon Online** zu zeigen und vor allem, um uns ausgiebig spielen zu lassen.

Kostenlos zum Schuss

Der Name lässt es schon vermuten: Bei **Ghost Recon Online** handelt es sich um einen Third-Person-Mehrspieler-Shooter. Der Clou an der Sache ist allerdings, dass Ubisoft diesen völlig kostenlos anbietet. Die Produktionskosten sollen später, wenn das Spiel rund läuft, über einen Item-Shop eingespielt werden – dieser ist aber optional und somit nicht spielentscheidend. Ubisoft ist es nach eigenen Aussagen nämlich nicht wichtig, dass jeder Spieler tatsächlich auf Einkaufstour geht, sondern vielmehr, dass sich möglichst viele Spieler in **Ghost Recon Online** tummeln. Denn nur wenn es aktive Spieler gibt, können die Franzosen ihren Shooter langfristig am Leben erhalten.

Die feisten drei

Abgesehen davon, dass **Ghost Recon Online** kostenfrei spielbar sein wird, lohnt sich ein Blick darauf vor allem wegen seines teambasierten und strategischen Gameplays. Insgesamt stehen drei Klassen zur Wahl. Der Assault ist der typische Angreifer mit dicker Wumme. Der Recon ist eher die Aufklärerklasse, deren Schwerpunkt auf Scharfschützengewehren liegt. Der dritte Soldatentyp, der Specialist, nutzt schwere Knarren oder Schrotflinten. Abgesehen von den Unterschieden hinsichtlich ihrer Waffen haben alle noch eigene Skills. Der Assault zum Beispiel trägt einen Schild auf dem Rücken, den er auf Knopfdruck als Schutz vor sich hält und dann drauflosstürmt. Jeden Gegner, den Sie während dieser kurzen Sprintphase anrempeln, haut es von den Socken. Das Praktische, wenn auch Fiese: Ein Widersacher, der zu Boden geht, muss sich erst wieder aufrappeln und ist kurzfristig wehrlos. So können Sie solche Kerle einfach ohne Gegenwehr ins Jenseits befördern. Wenn Sie den Recon spielen, dürfen Sie dagegen die sogenannte Orakel-Fähigkeit nutzen. Diese macht Feinde in Ihrer Umgebung sichtbar, selbst wenn diese sich hinter einer Deckung verstecken. Das Tolle daran: Nicht nur Sie sehen die rot umrandeten Schemen der Bösewichter, sondern auch die Mitspieler aus Ihrem Team. Apropos Mitspieler: Auf die sind Sie in **Ghost Recon Online** tatsächlich angewiesen. Denn jede der Spezialfähigkeiten, auch die des Specialist, die wir leider noch nicht verraten dürfen, lässt sich mit einem Skill einer anderen Klasse aushebeln. Dadurch ist es unerlässlich, dass jedes Team jeden Soldatentypus in seinen Reihen hat, damit Sie für alles gewappnet sind. Während der Beta-Phase des Titels, die vermutlich im Sommer startet, sollen weitere Spezialfähigkeiten hinzukommen.

Nicht neu, aber gut

Vor Ort in Paris durften wir uns mit einem der drei Kerle in einen Spielmodus stürzen, der ans klassische **Battlefield** erinnert. Auf der Karte sind einige Punkte verteilt, welche die Teams einnehmen sollen. Sobald eine Mannschaft alle Orte für sich beanspruchen kann, hat die andere verloren. Oder aber die Zeit des



Die Karten, auf denen die Matches ausgetragen werden, bieten jede Menge Versteckmöglichkeiten. **Ghost Recon Online** bietet deshalb ein einfaches Deckungssystem.



Der Assault nutzt mithilfe seiner Spezialfähigkeit einen Schild und stürmt dann auf Gegner zu. Jeden, den er trifft, reißt er so zu Boden – leichte Ziele.



Taktik ist alles bei den Gefechten. Hier lenken ein paar Soldaten das Feuer auf sich, während andere die Gegner flankieren. Wer nur ballert, kommt nicht weit.



Entdeckt: Dank des Skills des Recon können alle Mitspieler in seinem Team versteckte Gegner als rote Silhouette erkennen.

Matches läuft ab, dann gewinnt, wer die meisten Punkte eingenommen hat. Interessant ist dabei, dass die Entwickler jede Karte für **Ghost Recon Online** speziell für einen Spielmodus entwerfen. Es wird also keine Universal-Maps geben, die für alle Spielvarianten herangezogen werden. Als Grund nennen die Entwickler ihr Streben nach perfektem Balancing.

Stetige Verbesserungen

Daran hapert es aktuell noch ein wenig. Nicht jede Waffe wirkt so gut wie ihr klassenspezifisches Gegenstück. Und auch Granaten lassen sich sehr schwer zielen, wenn Sie sich in Deckung befinden, da die Anzeige wild umherspringt oder einfach ganz verschwindet. Diese Probleme schrieben sich die Entwickler bei unserem Termin brav mit und versprachen, sie auf jeden Fall noch zu beheben. Überhaupt beobachteten die Jungs von Ubisoft Singapur (wo das Spiel entsteht) sehr genau, wie wir durch die Karte wetzten und was genau wir machten, um daraus Schlüsse für weitere Optimierungen des Spielverlaufs zu ziehen – sehr löblich.

Elitesoldat auch ohne Geld

Die einzelnen Matches bringen Sie aber natürlich auch außerhalb der Action weiter. Zum einen verdienen Sie sich dadurch virtuelles Geld, das Sie dann in Ihre Ausrüstung stecken können, zum Beispiel für einen Schalldämpfer oder ein Zielfernrohr für Ihre Knarre. Doch auch hier ist Taktik gefragt, denn jede Aufrüstung hat positive, aber auch negative Effekte auf Ihre Knarren. Zum anderen werden Sie mit Erfahrungspunkten belohnt, über die Sie im Erfahrungslevel aufsteigen. Das schaltet dann nach und nach neue Boni frei. Im Item-Shop soll es dagegen nur Kleinigkeiten geben, um zum Beispiel Ihren Charakter zu individualisieren. Wer kein echtes Geld ausgeben mag, soll laut Entwickler nämlich keinen Nachteil in den actionreichen und schnellen Schlachten haben, was wir sehr begrüßen. Überhaupt macht **Ghost Recon Online** einen sehr guten Eindruck und vor allem jede Menge Spaß. Halten Sie also auf jeden Fall im Sommer die Augen nach dem Start der Beta-Phase offen!

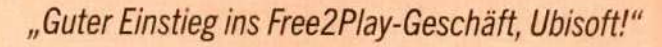
Jürgen meint



„Ingame-Shop of Horror? Na, hoffentlich nicht!"

Ubisofts Versprechen klingen fast so, als ob es dem Publisher nur darum ginge, möglichst viele Spieler glücklich zu machen. Ich bin mal so dreist und zweifle das frech an. Auf der anderen Seite: Wenn alle Spieler glücklich sind, geben sie vielleicht auch ganz und gar freiwillig ein paar Kröten im Ingame-Shop aus. Was das Spiel betrifft, wird das Ganze sicher nicht allzu schlecht, die Klassen klingen spannend, die Partien dürften action- und abwechslungsreich werden. Trotzdem steht und fällt dieses Projekt damit, wie spielentscheidend Gegenstände aus dem virtuellen Klamottenlädchen sind. Falls es da eine „Unholy-Uber-Amor +238" gibt, können sich die Asiaten die Entwicklung gleich sparen – wenn das Warenangebot aber nur bis zur „Nicht kugelsicheren Bandana der guten Laune" reicht, dürfen die liebenswerten Programmierer aus Fernost gerne weitermachen!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



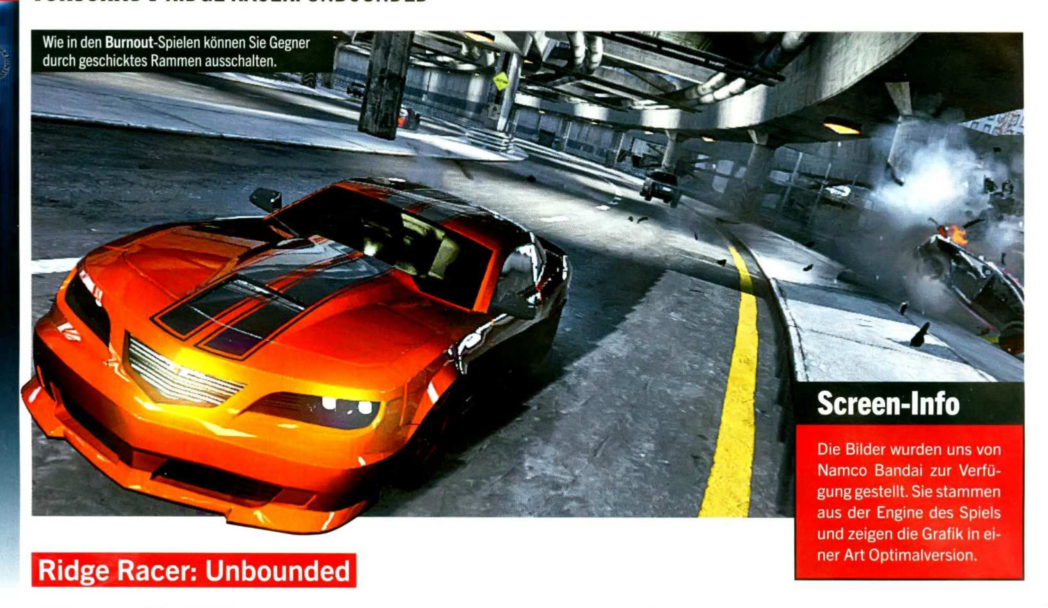
Sebastian meint



„Guter Einstieg ins Free2Play-Geschäft, Ubisoft!"

Free2Play-Titel haben ja oft den Ruf, billige Produktionen zu sein, die für „echte" Spieler einfach nicht taugen. **Ghost Recon Online** beweist, dass dieses Klischee manchmal so gar nicht zutrifft. Das, was ich in Paris spielen konnte, hätte auch der Mehrspielermodus eines Vollpreisproduktes sein können. Die Matches machen jede Menge Spaß, sind schnell und actionreich. Die Klassen spielen sich toll. Ein paar Kleinigkeiten beim Balancing muss Ubisoft allerdings noch polieren. Jedoch teile ich Jürgens Bedenken. Wenn die Entwickler im Item-Shop Mega-Equipment verschachern, um Geld zu scheffeln, dann sehe ich schwarz.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Wie in den **Burnout**-Spielen können Sie Gegner durch geschicktes Rammen ausschalten.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Namco Bandai zur Verfügung gestellt. Sie stammen aus der Engine des Spiels und zeigen die Grafik in einer Art Optimalversion.

Ridge Racer: Unbounded

Auf Zerstörungskurs

Genre: Rennspiel | Entwickler: Bugbear | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 2012

Text: Sebastian Stange

Das PC-Debüt der Kultserie setzt auf Action und Karambolagen.

Für PC-Spieler stellt es kein Problem dar, wenn sie die bislang konsolenexklusive **Ridge Racer**-Serie nicht kennen. Denn **Ridge Racer: Unbounded**, entwickelt von Bugbear, hat bis auf den Namen kaum etwas mit Namco Bandais Rennspielreihe und deren inzwischen altbackenem Erfolgsrezept gemein. Sie driften nämlich nicht nur über sterile Rennkurse, untermalt von Japan-Techno-Sound, sondern Sie erwartet auch ein Mix aus **Flatout** und **Split/Second**!

Bewährte Action-Rezeptur

Unbounded setzt auf bewährte Mechaniken. Da wären das Rammen und Abdrängen von Gegnern, das Sammeln von Spezialenergie durch Drifts, Sprünge oder Windschattenfahrten sowie das Boosten. Obendrein – hier versucht das Spiel tatsächlich etwas Neues – können Sie mit genügend Spezialenergie durch Wände oder spezielle Objekte hindurchrasen. Sie durchbrechen mit Ihrem Wagen beispielsweise einen Brückenpfeiler und erschaffen somit ein Hindernis für Ihre Verfolger. Oder Sie kacheln durch einen Lkw voller Gasflaschen, die dann wie ein Schwarm Raketen auf die Strecke gefeuert werden. Das wirkte sehr spaßig, wenn auch relativ stark geskriptet. Die Finnen erfinden damit das Genre nicht neu, haben aber ein heißes Action-Rennspiel-Eisen im Feuer. Zudem kündigten sie für den Online-Modus „Tausende befahrbarer Orte“ an. Das klingt doch stark nach einem Streckeneditor, oder?

Sebastian meint

„Nicht viele Innovationen, dafür kernige Rennaction!“

Gut, dass uns Namco Bandai mit dem neuesten **Ridge Racer** nicht schon wieder dasselbe, altbackene Arcade-Rennspiel präsentiert, sondern einen spektakulären Action-Racer. Der scheint keine Innovationsgranate zu sein, unterhält aber bereits beim Zuschauen enorm. Ich freue mich auf meine erste Probefahrt!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



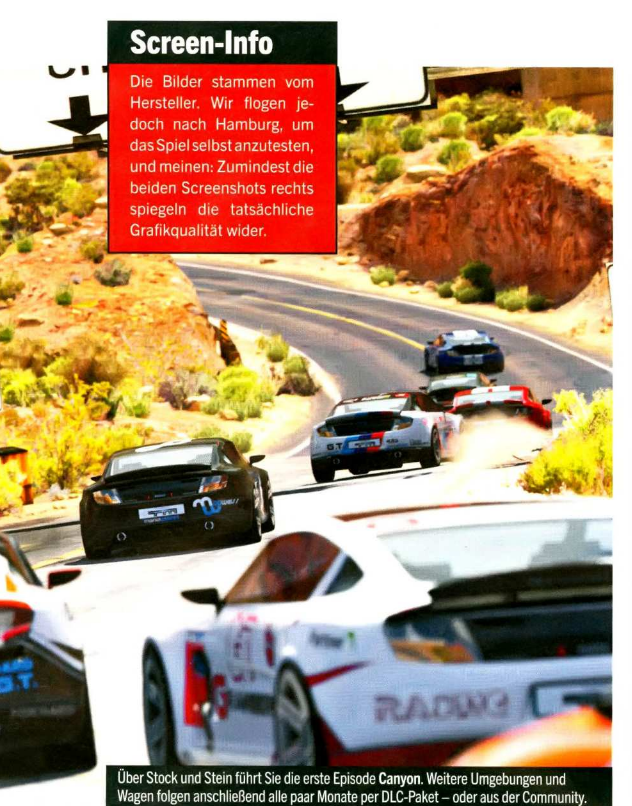
Das Driften in **Unbounded** wird sich dank neuer Fahrphysik anders anfühlen als in den alten **Ridge Racer**-Titeln, in denen Drifts eine viel zentralere Rolle spielten.



Crashes und Zerstörungen sehen aufgrund der Physik-Engine und vieler Trümmer klasse aus. Hier kann das finnische Entwicklerteam seine Trümpfe ausspielen!

Screen-Info

Die Bilder stammen vom Hersteller. Wir flogen jedoch nach Hamburg, um das Spiel selbst anzutesten, und meinen: Zumindest die beiden Screenshots rechts spiegeln die tatsächliche Grafikqualität wider.



Über Stock und Stein führt Sie die erste Episode **Canyon**. Weitere Umgebungen und Wagen folgen anschließend alle paar Monate per DLC-Paket – oder aus der Community.



Cockpit-Perspektiven gehören ins Simulationslager, als abgedrehter und arcadiger Spaß-Flitzer setzt **Trackmania** auf eine Heckansicht.



Da Sie Kurse neuerdings auch bei Nacht befahren können, sollten Sie daran denken, im Streckeneditor genügend Lichtquellen zu platzieren.

Trackmania 2: Canyon

Vielschanzentournee

Genre: Rennspiel | Entwickler: Nadeo | Hersteller: Ubisoft | Termin: Herbst 2011

Text: Christoph Schuster

Der Publikumsliebling wagt sich endlich in die zweite Runde.

„Das Projekt macht so viele Schritte nach vorn, dass die Zwei im Titel eigentlich keine Zwei ist, sondern eher ein ‚zum Quadrat'.", versichert uns Florent Castelnérac, seines Zeichens Chefentwickler bei Nadeo. Dazu sei gesagt: Der Mann ist Franzose, in Sachen Spieleentwicklung gehört die Übertreibung hier also zum Erbgut. Tatsächlich markiert **Trackmania 2** vor allem in technischer Sicht einen Sprung nach vorn. Die Automodelle überzeugen, auch wenn das Spiel aktuell nur einen Wagen enthält. Außerdem verfügt der Titel über ein Schadensmodell, das allerdings nur optisch wirkt und das Fahrverhalten nicht beeinflusst. Eine weitere Bereicherung bringt der Nachtmodus: spielerisch fordernd, optisch hübsch anzusehen.

Selbst ist der Trackmanier

Ansonsten beschränkt sich **Trackmania 2** aufs Feintuning: Konzept und Spielablauf bleiben unverändert: Sie bauen Strecken, befahren diese, um Medaillen zu gewinnen, und investieren die so verdiente Spielwährung in die Werke anderer Spieler. Das Herzstück der Reihe, der Track-Editor, lässt sich erneut einfacher und intuitiver bedienen und hält dennoch in der Tiefe noch mehr Möglichkeiten parat als bisher. Ansonsten bleibt **Trackmania** weiterhin ein spaßorientierter Arcade-Raser – hinsetzen, losfahren, Medaille abholen! Wir hätten uns zwar zumindest ein optionales Kollisionsmodell gewünscht, aber trotz der wenigen Neuerungen steht hier ein rundum verbessertes **Trackmania**-Erlebnis an. **Trackmania 2: Canyon** wandert mit geringem Umfang, dafür aber zum Budgetpreis in die Ladenregale, anschließend folgen alle paar Monate neue Episoden. Innovationen spart sich Nadeo wohl für die neuen Projekte **Shootmania** und **Questmania** auf. Ob sich das Baukasten-Konzept auch auf Baller- und Rollenspiele übertragen lässt? Das müssen uns die größenwahnsinnigen Franzosen noch beweisen.

Chris meint



„Von der Kreativbombe zum Routineknallfrosch"

Einerseits werden die wenigen Neuerungen dem verrückten Spielkonzept nicht gerecht. Andererseits warten die Entwickler mit massig Verbesserungen und Detailveränderungen auf. Klar, warum sollten sie eine derart rund laufende Maschine auch verändern? Hauptsache ist: Spaß macht **Trackmania** noch immer.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Screen-Info

Die Bilder kommen vom Publisher und stammen aus der Spiel-Engine. Wir spielten auf Xbox 360, wo die Grafik etwas gröber als auf den Bildern ausfiel. Die PC-Version dürfte deren Qualität aber erreichen.

FEAR 3

Wolle Seele klaue?

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Day 1 Studios | Hersteller: Warner Interactive | Termin: 24. Juni 2011

Text: Sebastian Stange

Der Horror-Shooter setzt beim Multiplayer-Modus auf ungewöhnliche Konzepte.

Die **FEAR**-Reihe ist bewusst unkonventionell. Im Solo-Modus gibt es etwa nicht nur Feuergefechte mit schlauen KI-Gegnern, sondern auch viele Horror-Momente. Und im Mehrspielermodus bot die Shooter-Reihe schon immer mehr als nur die Standard-Spielvarianten. So ist es auch bei **FEAR 3**, von dessen Mehrspielermodus wir drei neue Spielarten ausprobierten.

Flucht vor der Todeswolke

Zwei der von uns gespielten Mehrspieler-Varianten waren reine Koop-Spielarten für bis zu vier Teilnehmer. Die erste leidet in der deutschen Fassung unter einer etwas unglücklichen Übersetzung. Auf dem trefflichen englischen Titel „Fucking Run" wurde „Beschissener Lauf". Na ja, dafür ist die Spielidee einmalig: Sie und Ihre Teamkameraden fliehen vor einer dämonischen Nebelwand des Todes, die unaufhörlich auf Sie zukriecht. Es gilt also, die Beine in die Hand zu nehmen und zu rennen. Und natürlich stellen sich Ihnen jede Menge Gegner – darunter Kultisten, Soldaten und Monster – in den Weg. Um hier erfolgreich zu sein, müssen Sie möglichst viel laufen und nur die nötigsten Widersacher ausschalten. Denn sobald ein Teammitglied von der Nebelwolke erwischt wird, ist das Spiel für alle vorbei. Beim Probezock machte das Spaß, allerdings hatten wir zuweilen unsere liebe Not, in den dunklen Maps den richtigen Weg zu finden. Etwas Spielpraxis dürfte das aber beheben. Interessant dabei: Das Koop-Gameplay, die Silhouetten-Markierungen von Teammitgliedern sowie die regelmäßig verteilten Sicherheitszonen zum Verschnaufen und Nachladen erinnern stark an **Left 4 Dead 2**.



Links sehen Sie einen „Soul King"-Spieler in seiner verwundbaren Geist-Form. Er sollte schnellstmöglich einen neuen Wirtskörper finden, bevor er getötet wird.



Im Spielmodus „Beschissener Lauf" kommt unaufhaltsam eine tödliche Nebelwand auf Sie zu. Nettes Detail: In der Wolke sind Totenschädel erkennbar.


In „Beschissener Lauf" ist es unklug, wie hier gezeigt innezuhalten und zu ballern. Sie müssen rennen!


Eine Szene aus „Soul King". Rechts, rot umrandet, ein Gegnerspieler im Körper eines NPCs. Links schweben fallen gelassene Seelen. An die wollen Sie ran!


Im „Wehen"-Modus wehren Sie immer stärkere Gegnerwellen ab. Das ist nicht sonderlich innovativ, dafür hat man sich sehr schnell eingespielt.

Auf die Schnelle: Gegnerwelle!

Im zweiten Koop-Modus namens „Wehen" steht das klassische Abwehren von Gegnerwellen auf dem Programm. Das bietet nichts wirklich Neues, hat aber einige nette Facetten. Beispielsweise können Sie in den Ruhepausen Zugänge zu Ihrer Basis verbarrikadieren oder nach draußen spazieren, um dort Munitionskisten zu suchen, die, einmal in die Basis gebracht, neue Waffen verfügbar machen. Zudem unterscheiden sich die Wellen stark und bestehen teils nur aus Soldaten oder nur aus Monstern. Obendrein können Sie auch auf das Gruselgör Alma treffen. Von ihr sollten Sie unbedingt Abstand halten, denn sie lähmt Spielfiguren oder hetzt ihnen Gegner auf den Hals.

Die wilde Jagd nach Seelen

Der einzige von uns gespielte Wettbewerbsmodus ist „Soul King". Darin startet jeder Spieler als Geist in einer Map voller wehrhafter NPCs. In diese können Sie sich hineinteleportieren und sich ihrer Körper als Waffe bedienen. Erledigte NPCs hinterlassen Seelen. Die brauchen sie! Allerdings müssen Sie stets beachten, wie gesund Ihr „Wirtskörper" ist, und rechtzeitig nach Ersatz Ausschau halten. Denn stirbt Ihre menschliche Hülle, so bleiben Sie als schwacher Geist zurück – leichte Beute für Ihre Mitspieler. Stirbt Ihr Charakter, so hinterlässt er einen Großteil der gesammelten Seelen auf dem Boden. Der Clou: Der jeweils führende Spieler (der mit den meisten Seelen, der „Soul King") ist für alle anderen Mitspieler auch durch Wände hindurch sichtbar. Sie können also auch den Führenden jagen und versuchen, seine Seelen zu klauen. Ein herrlich hektischer Modus, bei dem sich Taktieren lohnt!


Das ist Ihre Perspektive als Geist in „Soul King". Per Tastendruck springen Sie in NPCs. Diese Fähigkeit steht Ihnen aber nur alle paar Sekunden zur Verfügung.

Sebastian meint

„Es war leider keine Liebe auf den ersten Blick!"

Den Mehrspielermodus von **FEAR 3** empfand ich als recht wild. Die drei Modi sind teils sehr abgefahren und komplex. Die Levels wirkten dunkel und verwinkelt. Da war es schwer, sich auf die Schnelle zurechtzufinden. Ich hatte schließlich nur eine Stunde Zeit, das Spiel auszuprobieren. Kann schon sein, dass hier langfristig viel Dauerspaß auf all jene wartet, die sich in die ungewöhnlichen Modi reinfuchsen, Liebe auf den ersten Blick war's für mich aber nicht. Immerhin: Steuerung und Waffen gefallen mir recht gut und ich werde das fertige Spiel sicherlich mindestens ein paar Stunden online austesten.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Mit jeder Ausbaustufe erhält Ihre Basis neue Bauplätze. Welche Gebäude Sie wo bauen, bleibt Ihnen überlassen.

Screen-Info

Das Bild der Basis stammt vom Hersteller, die anderen Bilder haben wir selbst angefertigt. Die Spielgrafik wird exakt wiedergegeben.

Rage of Storms

Scheuch die Scheichs!

Genre: Strategie | Entwickler: Morgen Studios | Hersteller: Worldwide Games | Termin: 17. Mai 2011

Text: Tobias Weituschat

Hier haben Sie die Chance, zum mächtigen Ölmagnaten aufzusteigen.

Erdöl ist ein sehr wertvoller und begehrter Rohstoff. Das dürfte Ihnen spätestens dann klar werden, wenn Sie das nächste Mal an der Tankstelle den Wert Ihres Wagens verdreifachen, indem Sie ihn volltanken. Aufgrund seiner großen Bedeutung für die Weltwirtschaft und -politik ist Erdöl zudem immer wieder der Auslöser von Konflikten. Das Browsergame **Rage of Storms** setzt auf diese Thematik und macht Sie zum Ölmagnaten.

In die Wüste geschickt

Vor der kostenfreien Anmeldung erfahren Sie Details zur Hintergrundgeschichte: Im Jahr 2024 sind die weltweiten Ölreserven fast vollständig erschöpft. Die jahrzehntelange Verschmutzung der Natur hat das Weltklima verändert, sodass heftige Stürme den Planeten heimsuchen. Im fiktiven Wüstenstaat Rakistan wurden die letzten ergiebigen Ölquellen entdeckt und Fraktionen mit den unterschiedlichsten Motiven versuchen, die instabilen Verhältnisse Rakistans zu nutzen, um das schwarze Gold zu erbeuten. Und hier kommen Sie ins Spiel: Als einer von zehn wählbaren Charakteren haben Sie die Aufgabe, möglichst viel Öl zu fördern und in Ihr Heimatland zu schicken. Nebenbei bekämpfen Sie Ihre Konkurrenten und rakistanische Rebellengruppen.

Aufbaumaßnahmen

Rage of Storms ist eine gelungene Mischung aus rundenbasierter Taktik und Aufbaustrategie. Zu Beginn führt Sie ein aufschlussreiches Tutorial in die Grundmechaniken des Spiels ein und hilft Ihnen beim Aufbau Ihrer ersten Basis. Beton und Stahl sind dabei besonders wichtig, da Sie diese beiden Rohstoffe benötigen, um Gebäude zu bauen und Truppen auszubilden. Außerdem brauchen Sie Kraftwerke, damit Ihre Basis immer mit genug Energie versorgt wird. Hier kommt eine weitere interessante Komponente von **Rage of Storms** ins Spiel. Während Sie anfangs gezwungen sind, Ihren Strom in Verbrennungskraftwerken zu produzieren, die mit ihren Emissionen die Umwelt schädigen, haben Sie im Spielverlauf die Möglichkeit, auf Solarkraftwerke umzusteigen. Zwar erzeugen diese Kraftwerke weniger Strom als Verbrennungsanlagen, verursachen jedoch auch keine Schadstoffe, die in einigen Fällen Umweltkatastrophen auslösen.

Öl und Forschung

Sobald die Basis steht, beginnen Sie mit der Ölförderung. Auf ei-

Auf der Hexfeld-Karte bewegen Sie Ihre Truppen und planen Angriffe. Feindliche Armeen und Stützpunkte werden rot dargestellt, eigene Einheiten sind grün.



Die Forschungsmöglichkeiten von **Rage of Storms** sind sehr umfangreich und werden mit jedem Rang um weitere Techniken erweitert.

PCA schenkt Ihnen 500 Credits

So lösen Sie unseren Gutscheincode ein!

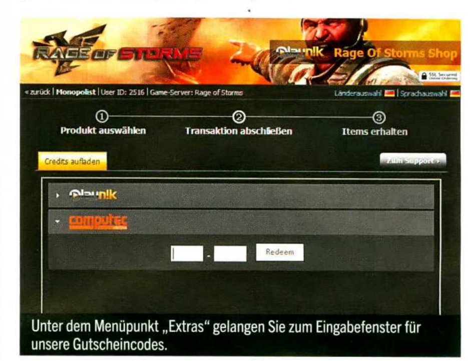
Ihre persönliche Codekarte

Black Prophecy

Rage of Storms

PC ACTION

Zwischen den Seiten 66 und 67 finden Sie einen Gutscheincode im Wert von fünf Euro für **Rage of Storms**. Um ihn einzulösen, klicken Sie im Spiel auf den Menüpunkt „Extras" und gelangen so in den Creditshop des Spiels. Wählen Sie hier die Option „Credits aufladen", um ein Dialogfenster zu öffnen. Dort klicken Sie beim Eintrag „WWG Credits" auf „Weiter". Geben Sie nun unter „Computec Media AG" Ihren Gutscheincode ein und bestätigen Sie mit dem „Redeem"-Button. Anschließend werden Ihnen 500 Credits gutgeschrieben, die einem Wert von fünf Euro entsprechen. Jeder Code kann nur einmal eingelöst werden, eine zeitliche Begrenzung gibt es nicht.



Unter dem Menüpunkt „Extras" gelangen Sie zum Eingabefenster für unsere Gutscheincodes.

ner Übersichtskarte bewegen Sie mobile Bohrplattformen und bohren nach dem fossilen Brennstoff. Gewonnenes Öl senden Sie per Flugzeug in Ihr Heimatland. Wenn Sie bestimmte Mengen gesichert haben, steigen Sie in Ihrem Rang auf. Jeder Aufstieg verschafft Ihnen neue Forschungsmöglichkeiten in den Bereichen Produktion und Militär. Gerade für ein Browserspiel ist dieser Bereich enorm vielschichtig und umfangreich. So stecken Sie in Ihren Laboren erzeugte Forschungspunkte in Panzer, Kampfjets, EMP-Sprengköpfe, Spionagetechniken, modernen Stahlbeton und vieles, vieles mehr.

Auf dem Schlachtfeld

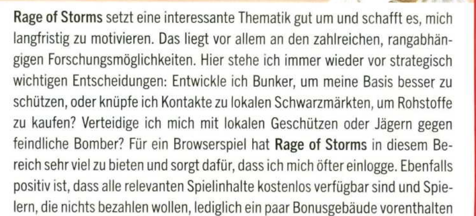
Natürlich ist das moderne Kriegsgerät nicht nur dazu da, um im Wüstensand zu verstauben. Sie verschieben Ihre Truppen rundenbasiert auf derselben Übersichtskarte wie die Bohrplattformen. Treffen Sie auf feindliche Truppen oder Basen, beginnt ein in Echtzeit animierter Kampf, dessen Ausgang von der Truppenanzahl und -zusammensetzung abhängt. Da jeder Einheitentyp andere Stärken und Schwächen hat, besitzen die Gefechte eine taktische Komponente. Zudem müssen Sie die Aktionspunkte Ihrer Einheiten im Blick behalten: Alle Einheiten haben einen Aktionspunktespeicher. Bewegungen, Ölbohrungen und Angriffe leeren diesen. Sind alle Punkte erschöpft, ist die betroffene Einheit handlungsunfähig, bis sich der Speicher automatisch regeneriert hat, Verteidigung ist aber auch ohne Aktionspunkte möglich. Falls Sie sich nicht in Kämpfen aufreiben wollen, schließen Sie Allianzen mit anderen Spielern und teilen sich die Ölreserven auf.

Eine Frage der Zeit

Der Bau von Gebäuden, die Ausbildung von Truppen und der Öltransfer benötigen einige Zeit. Ungeduldige Spieler investieren Credits in die genannten Vorgänge und erhalten dadurch unmittelbare Resultate. Credits erwerben Sie gegen reales Geld im Extras-Shop von **RoS**. Hier wählen Sie zwischen sechs verschiedenen Paketen, deren Preise sich zwischen € 1,99 für 150 Credits und € 99,99 für 14.000 Credits bewegen. Die weiteren Möglichkeiten der Credits-Investition sind vielfältig und reichen vom Zukauf von Rohstoffen über die Erhöhung der Produktivität durch den Einsatz von Spezialisten bis zu abgedrehten Extras wie einer Villa mit Pool für Ihre Basis. Erfreulicherweise bleiben Ihnen keine spielrelvanten Inhalte vorenthalten, wenn Sie auf den Credits-Kauf verzichten und **RoS** völlig kostenfrei spielen. Allerdings kommen Sie mit Credits schneller voran und haben früher Zugang zu besseren Technologien. So teuer wie an der Tankstelle wird es jedoch sicher nicht.

Stefan meint

„Die Forschungsmöglichkeiten überzeugen mich."



Rage of Storms setzt eine interessante Thematik gut um und schafft es, mich langfristig zu motivieren. Das liegt vor allem an den zahlreichen, rangabhängigen Forschungsmöglichkeiten. Hier stehe ich immer wieder vor strategisch wichtigen Entscheidungen: Entwickle ich Bunker, um meine Basis besser zu schützen, oder knüpfe ich Kontakte zu lokalen Schwarzmärkten, um Rohstoffe zu kaufen? Verteidige ich mich mit lokalen Geschützen oder Jägern gegen feindliche Bomber? Für ein Browserspiel hat **Rage of Storms** in diesem Bereich sehr viel zu bieten und sorgt dafür, dass ich mich öfter einlogge. Ebenfalls positiv ist, dass alle relevanten Spielinhalte kostenlos verfügbar sind und Spielern, die nichts bezahlen wollen, lediglich ein paar Bonusgebäude vorenthalten bleiben. Der Einsatz von Credits dient dazu, Vorgänge zu beschleunigen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
- Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
- Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

Spiel	 WOLFGANG FISCHER	 PATRICK SCHMID	 JÜRGEN KRAUSS	 CHRISTOPH SCHUSTER	 MARC BREHME
 **DUKE NUKEM FOREVER** (Beta-Test S. 16) – ∅ WERTUNG: 9,4	Kompromisslos, hart und politisch unkorrekt – damit hat der Duke bei mir schon gewonnen. Da juckt mich die schwache Optik nicht so sehr. **9**	Grafisch so lala, aber der Rest ist Duke pur! Ich freu mich schon auf viele unterhaltsame und rasante Stunden im Mehrspielermodus. **9**	Man merkt dem Duke sein Alter deutlich an, jedoch gilt für uns Männern dabei das Gleiche wie für Whiskey: je älter, desto besser! **10**	14 Jahre lang entwickelte sich der Duke zum Running Gag. Nun liefert Gearbox die Pointe und beweist: Wer zuletzt lacht, lacht am besten! **10**	Den Mehrspielermodus brauch ich – im Gegensatz zum Kollegen Schmid – nicht wirklich. Hauptsache, ich kann endlich wieder duken, äh … nuken. **9**
 **DUNGEON SIEGE 3** (Test S. 92) – ∅ WERTUNG: 7,4	Besser als die Vorgänger, mit denen ich gar nichts anfangen konnte. Für meinen Geschmack aber zu konsolig und mit mäßig erzählter Story. **7**	Sieht verdammt gut aus und macht dazu deutlich mehr Spaß als die alten Teile. Für mich eine wirklich positive Überraschung. **8**	Dafür kann zwar **Dungeon Siege** nichts, aber ich finde, in letzter Zeit wird das Wort „Dungeon" in Spielenamen inflationär gebraucht. Drum: **6**	Seit meinem Besuch bei Obsidian letztes Jahr hatte ich ein gutes Gefühl bei diesem Titel und siehe da: Der Schuster hatte – mal wieder! – recht! **8**	Den Vorgänger habe ich rauf und runter gespielt – inklusive vieler Mods. Teil 3 ist anders. Besser. Abgesehen von der inkonsequenten Steuerung. **8**
 **DIRT 3** (Test S. 82) – ∅ WERTUNG: 8,2	Sieht fett aus, fährt sich genial: Rallye-Herz, was willst du mehr? Einen Gymkhana-Modus? Na, gut. Jetzt ist aber Schluss, sonst zücke ich mehr als **9**	Normal mag ich Rennspiele nicht so. Mit Ausnahme von **Dirt**. **Dirt** rockt! Und zwar gewaltig! Und jetzt Ruhe, da vorn kommt 'ne Kurve! **9**	Kein Wunder, dass die Kollegen so auf Rennspiele abfahren, liegen doch ihre PS-Zahlen noch unter ihrem IQ. Aber nicht mit mir! **5**	Da ich die Straßenverkehrsordnung eh recht großzügig auslege, kommt es mir nur entgegen, wenn ich auf die Straßen gleich ganz verzichten kann. **9**	Ja, ich mag es gern schmutzig! Und kraftvoll. Und gut aussehend. Und schnell. Und deshalb ist **Dirt 3** genau mein Spiel! Sauber! **9**
 **RED FACTION: ARMAGEDDON** (Test S. 86) – ∅ WERTUNG: 7,8	Eine durchgehend abwechslungsreiche, hübsch inszenierte Zerstörungsorgie – leider mit etwas mauer Story und ohne „Magic Moments". **8**	Alles kurz und klein zu schießen ist immer toll! Da kann ich dann auch mal über eine schwache Story hinwegseh… *BUMM!* *KRACH!* **7**	Da hat wohl jemand der Kritik gelauscht und was draus gelernt: Ein **Red Faction** braucht keine offene Spielwelt – dafür aber coole Waffen. **9**	Na also, geht doch! Da haben sich wohl die Entwickler meinen **Guerrilla**-Test durchgelesen und gesagt: „Dammit, the German hat recht." **8**	Ja, **Armageddon** ist besser als der Vorgänger **Guerrilla**. Ja, das Magnetgewehr ist cool. Aber nein, das Leveldesign ist alles andere als einfallsreich. **7**
 **THE FIRST TEMPLAR** (Test S. 90) – ∅ WERTUNG: 5,2	Mit etwas Feinschliff, spannenderen Koop-Kämpfen und ordentlichen Synchronsprechern hätte das durchaus was werden können. **6**	Bei all den tollen Titeln hab ich für solche mittelmäßigen Ritterspielchen leider keine Zeit. Ein andermal vielleicht – oder auch nicht … **5**	Nee, lass mal, da wünsch ich mich lieber direkt in den Tempel des Todes – ganz ohne über Los zu gehen oder € 2.000 einzuziehen. **4**	Wenn ich mir diesen ersten Templer so ansehe, da wundert es mich nicht, dass die Kreuzzüge ein Griff ins Plumpsklo waren … **5**	Warum sollte ich mich mit diesem etwas ungehobelten Templer beschäftigen, wenn ich doch auch den nahezu perfekten Altair haben kann? **6**
 **FABLE 3** (Test S. 100) – ∅ WERTUNG: 8,4	Erinnert mich ein bisschen an die PC ACTION: Bunt, aufwendig, an den richtigen Stellen gemein und mit vielen hübschen Ideen gespickt. **8**	Grandioser britischer Humor, der Rest ist ein „Rollenspiel light". Ich mochte die **Fable**-Spiele trotzdem schon immer, daher gibt's von mir eine **9**	Wow, haben hier tatsächlich alle auf den abgedroschenen „Das ist ja **Fable**haft"-Spruch verzichtet? DAS finde ich **Fable**-haft! **7**	Spätestens als ich in Albion Tourette-Gartenzwergen begegnete, die „Deine Mutter"-Sprüche vom Stapel ließen, war klar: Das Teil rockt! **9**	Die sechsjährige Wartezeit auf das neue PC-**Fable** hat sich gelohnt. Präsentation, Handlung und Atmosphäre sind so fantastisch wie meine Heftartikel. **9**
 **MOUNT & BLADE: WITH FIRE & SWORD** (Test S. 98) – ∅ WERTUNG: 4,8	Ein Spiel mit einer riesigen Einstiegshürde. Viel zu hoch für mich, da kann das Teil im Mehrspielermodus noch so Laune machen! **5**	Vorsicht, da kommt 'ne Haarnadel-Kurve! Ach, hier ist gar nicht der Kasten für **Dirt 3**? Schade eigentlich … AHH BREMSEN! BREMSEN!!! **5**	Finde eigentlich nur ich es immer wieder lustig, wenn ein Franke das Wort „Blade" ausspricht? Wohl ja. Egal, mehr „Blade"-Spiele bitte! **5**	Preisfrage: Was mache ich, wenn mein Spiel besonders für seine Schwertkämpfe geschätzt wird? Genau, Schusswaffen integrieren. NOT! **5**	Hab ich eigentlich schon mal erwähnt, dass Kollege Patrick dümmer ist als Paris Hilton. Der weiß nicht mal, in welchen Kasten er tippen muss?! **4**



Die klassisch-schlichte Charakterentwicklung erfolgt über vier Talentbäume, an deren Enden man besonders coole Attacken freischaltet.

Das Kampfsystem mischt geschickt Action und Taktik, allerdings reagiert es vor allem bei Gegnergruppen zu ungenau und kann dadurch für Frust sorgen.

The Witcher 2: Assassins of Kings

Jäger und Rammler

88% PC ACTION

Genre: Rollenspiel | Entwickler: CD Projekt Red | Hersteller: Namco Bandai

Text: Felix Schütz

Mal hergeschaut, Bioware: So muss ein modernes Rollenspiel aussehen!

Wo viele Hersteller ihr Spiel mit Engelszungen bewerben, wo die Liste an Superlativen auf der Packungsrückseite nicht lang genug sein kann, wo man glaubt, das beste Rollenspiel aller Zeiten gekauft zu haben, da folgt beim Anspielen oft die Ernüchterung – es wurde offenbar zu viel versprochen. Schon deshalb verdient CD Projekt unser uneingeschränktes Lob: Die eigenwilligen Polen versprechen nicht nur das Blaue vom Himmel, sie erfüllen mit **The Witcher 2** auch (fast) alle hochgesteckten Erwartungen!

Das beste Rollenspiel in 2011?

Die Handlung des epischen Rollenspiels setzt einen Monat nach dem sehr guten Vorgänger ein: Geralt, Monsterjäger und Inbegriff aller Coolness, gerät unfreiwillig in ein politisches Komplott, in dem Verrat und Mord an der Tagesordnung stehen. Um seinen Namen reinzuwaschen, nimmt der Held eine Reise durch eine raue, mittelalterliche Fantasy-Welt auf sich, die Rollenspieler für knapp 30 Stunden nicht mehr loslassen dürfte. Das Besondere daran: Die erwachsene und intelligente Geschichte lässt sich über viele Questentscheidungen beeinflussen. So etwas kennt man natürlich aus anderen Rollenspielen, doch CD Projekt treibt dieses Konzept in **The Witcher 2** regelrecht auf die Spitze: Abhängig von früheren Entscheidungen landet der Spieler im zweiten Akt in einem von zwei unterschiedlichen Gebieten, das jeweils andere bleibt verschlossen. Jeder dieser Pfade bietet gut geschriebene Quests, faszinierende Charaktere und Überraschungen, die dem alternativen Weg verborgen bleiben! Obendrein bietet **The Witcher 2** 16 verschiedene Endsequenzen, von denen sich die meisten aber nur in Details unterscheiden. Leider verzettelt sich CD Projekt im letzten Akt: Der ist nämlich arg kurz geraten und im Vergleich mit den vorherigen Kapiteln arm an Quests und Inhalten. So leiten die Entwickler zwar in einen klugen, aber auch seichten Schluss über, der die Dramatik und die inszenatorische Wucht der übrigen Spielzeit vermissen lässt.

Das ist die Härte!

Steuerung und Kampfsystem haben sich gegenüber dem ersten Teil stark verändert. Geralt wird nun mit den Tasten W, A, S und D kontrolliert, die linke Maustaste löst leichte Schläge aus, die rechte ist für schwere Hiebe zuständig. So fallen die Gefechte gegen einzelne Feinde angenehm actionreich und trotzdem taktisch aus. Bei Gegnergruppen wird's jedoch schnell chaotisch und unübersichtlich, vor allem da das Spiel eine ungenaue Zielaufschaltung verwendet. Hinzu kommt ein schwankender Schwierigkeitsgrad: Wer nicht geschickt blockt und ausweicht, wer das simple Alchemiesystem ignoriert, Sekundärwaffen meidet und Magie ohne

Überlegung einsetzt, wird schnell an seine Grenzen stoßen und womöglich auf den leichten Schwierigkeitsgrad ausweichen müssen. Was natürlich nichts an der Tatsache ändert, dass manche Kämpfe und Szenen schlichtweg unfair sind: Bereits im Tutorial kann es beispielsweise schnell passieren, dass man von einem Drachen geröstet wird und das Kapitel neu starten muss. Eine andere Herausforderung liegt in der Steuerung selbst: Weder lenkt sich Geralt sonderlich präzise, noch sind die Menüs wirklich benutzerfreundlich – oft hat man den Eindruck, dass die Steuerung eher für Gamepads denn für Maus und Tastatur designt wurde. Doch selbst wer ein Xbox-360-Pad anschließt, erkennt schnell: Auch hier ist die Steuerung längst nicht perfekt.

Sehen und staunen

Technisch beeindruckend und erwachsen im Design – grafisch ist **The Witcher 2** eine Meisterleistung, die neue Maßstäbe für PC-Rollenspiele setzt. Besonders die scharfen Texturen, die hohe Weitsicht und die feinen Lichteffekte sorgen für offene Münder. Dass manche Details – etwa die Gesichtsanimationen einiger NPCs – nicht perfekt sind, lässt sich da locker verschmerzen. Allerdings ist für die Grafikpracht ein enorm kräftiger PC nötig! Manche Spieler klagen über unspielbar niedrige Frameraten, die allerdings auch auf einen Treiberkonflikt oder eine unsaubere Programmierung zurückzuführen sind. Das ist nur einer der vielen Gründe, weshalb CD Projekt derzeit fleißig an Patches arbeitet: **The Witcher 2** stürzt in unserem Test noch mehrmals ab, dazu traten selten auch mal KI-Fehler auf und Texturen luden nur verzögert nach. In vielen Internetforen klagen Spieler auch über Probleme bei der Installation und Produktaktivierung, zudem wird oft bemängelt, dass man die Steuerung nicht im Detail anpassen darf – beispielsweise lässt sich die Y-Achse von Maus und Gamepad nicht invertieren. All diese Schnitzer muss CD Projekt nun mit Patches ausbügeln – dann wäre vielleicht auch eine höhere Wertung möglich.



Manchmal muss der Spieler kleine, simple Quicktime-Events absolvieren. Hier im spektakulären Bosskampf gilt es, besonders fix auf die Maustaste zu hämmern.

Sex und Erotik sind ein kleiner, aber feiner Teil der Spielerfahrung. Auch sonst scheut CD Projekt nicht vor ernsten Themen zurück – ein Spiel für Erwachsene!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	17.05.2011
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, trotz massig Sex, Gewalt und derber Sprache ist das Spiel komplett ungekürzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600 oder vergleichbar, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
The Witcher 2 ist ein reiner Einzelspielertitel. Kleine Community-Features (etwa eine Facebook-Anbindung) waren zwar angekündigt, fehlen aber im fertigen Spiel.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint

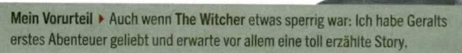
„CD Projekt hält seine Versprechen. Großartig!"

Mein Vorurteil ▸ Schon die Preview-Version zeigte, dass Steuerung, Kämpfe und Balancing nicht perfekt werden. Und trotzdem machte es irre viel Spaß!

Keine Frage, anfangs standen alle Zeichen auf 90. Doch Tücken im Kampfsystem und eine Steuerung mit vielen kleinen Mängeln, dazu ein eher schwacher Schluss, da gehen leider wichtige Wertungspunkte verloren. Trotzdem sollten Rollenspieler beherzt zugreifen, denn **The Witcher 2** zählt schon jetzt zu den besten Titeln 2011! Ein saucooler Held, faszinierende Charaktere, viel Dramatik, beeindruckende Grafik und vor allem: Entscheidungen, die sich spürbar auf den Spielverlauf auswirken – daran muss sich die Konkurrenz in Zukunft messen. Allerdings sollte CD Projekt unbedingt noch ein paar Updates nachschieben: Performance-Probleme, eine Steuerung, die sich nur teilweise konfigurieren lässt, mehrere Abstürze und Schnitzer im Balancing – das muss doch nicht sein!

Wolfgang meint

„Fantastisch, aber gegen Ende seltsam blutleer!"



Mein Vorurteil ▸ Auch wenn **The Witcher** etwas sperrig war: Ich habe Geralts erstes Abenteuer geliebt und erwarte vor allem eine toll erzählte Story.

The Witcher 2 macht alles besser als der bereits erstklassige, teils etwas ungeschliffene Vorgänger. Die Story wird packend erzählt und toll präsentiert. Geralts zweites Abenteuer ist dennoch nicht die erhoffte RPG-Offenbarung. Felix' Kritikpunkte kann ich nur unterstreichen, wobei mich der echt lahme letzte Akt besonders gestört hat. Selbst mir als erklärtem **Witcher**-Fan, der sich gut mit der Geschichte des Hexers auskennt, war das Ende dann doch zu unspektakulär.

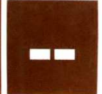
Wertung

PRO
- Erwachsene, clevere Story
- Entscheidungen mit Konsequenzen
- Fantastische Präsentation
- Tiefgründiger, enorm cooler Held
- Spielstand aus Teil 1 importierbar

CONTRA
- Ungenaue „konsolige" Steuerung
- Teils unausgegorenes Balancing
- Kampfsystem mit Schwächen
- Dritter Akt vergleichsweise mau
- Technisch noch nicht ganz rund

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--



Bei den Stage-Rallyes starten die Teilnehmer mit zeitlichem Abstand. Auf der Strecke kann es durchaus passieren, dass Sie einen langsameren Fahrer überholen.

Dirt 3

Heizen im Sommer

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters

Text: Toni Opl

Endlich kehrt die Serie ein Stück weit zu den Ursprüngen zurück.

„Zurück zu den Wurzeln" trifft auf **Dirt 3** gleich in zweierlei Hinsicht zu: Zum einen erwarten den Spieler wieder deutlich mehr echte Rallye-Passagen als noch im Vorgänger. Zum anderen bietet die staubige Raserei trotz fehlender FIA-Lizenz etwa 50 Wagen aus fünf Jahrzehnten Rallye-Geschichte – inklusive zahlreicher Klassiker, die das Herz eines jedes Old- und Youngtimer-Fans höher schlagen lassen. Wer schon immer einmal mit einem alten Mini Cooper S (stolze 100 PS!), einem Opel Manta 400, einem Opel Kadett GT/E 16V oder Walter Röhrls Audi Quattro S1 durch die Botanik pflügen wollte, darf seinen Gelüsten hier freien Lauf lassen. Selbstverständlich finden sich im Fuhrpark auch aktuelle Geschosse wie der Mitsubishi Lancer Evolution X mit 550 PS. Doch da geht noch einiges mehr!

Mit Hubraum und Spoiler

Die schnellste Disziplin in **Dirt 3** hört auf den Namen Trailblazer und funktioniert genauso wie die Stage-Rallyes – mit dem Unterschied, dass hier spezielle Hillclimb-Wagen zum Einsatz kommen, die dank Monster-Motoren mit 800 PS und riesiger Heckflügel unglaubliche Kurvengeschwindigkeiten ermöglichen. Hin und wieder treten Sie aber auch gegen sieben direkte Kontrahenten an, zum Beispiel im Modus Landrush,



*Heißt das Ding nur noch **Dirt 3**? Was ist mit dem Andenken an Colin McRae?*
Im Titel verzichtet Codemasters erstmals auf die Erwähnung der verstorbenen Rallye-Legende. Allerdings ist der von McRae entwickelte R4 noch im Fuhrpark vertreten. Technischer Berater ist wie schon bei Teil 2 der US-Rallye-Fahrer Ken Block.

***Dirt 2** hatte mit Rallye nicht mehr viel zu tun. Hat sich in diesem Punkt was getan?*
Und ob! Die Entwickler besinnen sich wieder auf die Wurzeln der Rennspiel-Serie. Will heißen: Klassische Stage-Rallyes, bei denen die Kontrahenten mit zeitlichem Abstand starten und man gegen die Uhr fährt, bilden den Kern des Karrieremodus.

Gibt's dann noch genug Abwechslung?
Durchaus! Denn neben den Rallye-Passagen stehen noch andere Disziplinen auf dem Programm. Dazu zählen auch weiterhin Modi wie Landrush oder Rallycross, bei denen Sie gegen sieben direkte Kontrahenten antreten. Ganz neu sind die Gymkhana-Geschicklichkeitsprüfungen.

Setzt Codemasters wieder auf Trailerpark, Fantrubel und Sponsorenwahn?
Im Spiel sind erneut jede Menge Firmen aus dem Rallye- und Funsport-Zirkus vertreten. Überflüssiger Story-Ballast bleibt Ihnen aber erspart. Einzige Ausnahme: Die dezent nervigen Off-Kommentare Ihres virtuellen Rennteams vor jedem Event.



Die eingeblendete Ideallinie (grün) ist eine der zahlreichen Fahrhilfen, die Anfängern den Einstieg erleichtern. Sie lässt sich natürlich auch abschalten.

Für Fortgeschrittene: Cockpit-Perspektive, keinerlei Bildschirmanzeigen, keine Fahrhilfen und manuelle Schaltung. Hier kommt pures Rallye-Feeling auf.



Die Möglichkeiten zur Fahrzeugabstimmung sind rudimentär. Allerdings wirken sich auch kleine Änderungen merklich auf die Fahrleistungen aus.

Das Schadensmodell ist optisch beeindruckend. Auf Wunsch wirken sich Crashs auch auf Lenkung und Motorleistung aus. Zum Glück gibt's die Rückspulfunktion.

der mal mit Gelände-Buggys und mal mit Racing-Trucks ausgetragen wird. Und auch beim Rallycross wird auf der Strecke ordentlich gedrängelt und gerempelt – hier allerdings wieder am Steuer normaler Rallye-Wagen. Beim Head-2-Head duellieren Sie sich auf einem Parallelkurs mit nur einem Kontrahenten, hinter dem kryptischen Namen „Gymkhana" verstecken sich knifflige Geschicklichkeitsprüfungen (mehr dazu im Infokasten rechts).

Wer bremst, gewinnt!

Mittlerweile typisch für Rennspiele aus dem Hause Codemasters: die Rückspulfunktion. Fünf Mal pro Rennen dürfen Sie die Zeit auf Knopfdruck einige Sekunden zurückdrehen und kapitale Fahrfehler ausbügeln. Gerade für Einsteiger erweist sich dieses Feature als genialer Schachzug, denn Streckenführung und Fahrverhalten sind sehr anspruchsvoll und unfreiwillige Abflüge in die Prärie zumindest anfangs keine Seltenheit. Aber dank sechs unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen, des variablen Schadensmodells (nur optisch oder vollständig) und einer ganzen Reihe an optionalen Fahrhilfen lässt sich der Schwierigkeitsgrad perfekt an das eigene Können anpassen. Wer es dagegen nicht nur richtig schwer, sondern auch möglichst authentisch haben will, wählt das manuelle Getriebe, schaltet sämtliche Bildschirmanzeigen ab, fährt ausschließlich in der Cockpit-Ansicht und lauscht aufmerksam den Kurvenansagen des virtuellen Beifahrers. Auf der Jagd nach Bestzeiten und Top-Platzierungen hilft es zudem, etwas an den Fahrzeugparametern zu schrauben.

Globetrotter

Neben den vielfältigen Renn-Events sorgen auch die unterschiedlichen Strecken für jede Menge Abwechslung: Malerische Sonnenuntergänge im staubigen Kenia, Dauerregen in den Wäldern Finnlands, Eis und Schnee im amerikanischen Wintersportparadies Aspen – Eintönigkeit gibt's hier nicht. Obendrein haben Untergrund und Witterungsbedingungen merklichen Einfluss auf das Fahrverhalten Ihres Ge-

Gymkhana: Tricksen am Steuer



Quertreiber: Mit etwas Übung (und eingeschalteter Tricklenkhilfe) zwirbeln Sie recht schnell Ihre ersten Donuts auf den Asphalt.

Der Begriff „Gymkhana" (gesprochen: Dschimkäinah) stammt aus dem Griechischen und bedeutet so viel wie „sportlicher Geschicklichkeitswettkampf". Die bereits in den Sechzigern entstandene Motorsportart fordert ein hohes Maß an Fahrzeugkontrolle und -beherrschung von ihren Teilnehmern. Es gilt, in möglichst kurzer Zeit einen mit verschiedenen Hindernissen abgesteckten Parcours abzufahren und dabei hauptsächlich Drifttechniken anzuwenden. Der US-Rallyefahrer und mehrfache X-Games-Medaillengewinner Ken Block verhalf Gymkhana mit seinen YouTube-Videos zu neuer Popularität. In den aufwendig produzierten Werbeclips sieht man nicht nur schier unfassbare Kurvendrifts, sondern auch neue Techniken wie Kreisel, Donuts, Sprünge und das gezielte Zerstören von Streckenobjekten. Erstmals können Sie sich an seinen haarsträubenden Gymkhana-Prüfungen versuchen und die Reifen im Spiel genauso durchdrehen lassen wie Ken in seinen Videos.



Böser Dreher: Racing-Trucks und Buggys steuern sich ganz anders als die Rallye-Kisten. Zudem erweisen sich die KI-Fahrer als überaus „kontaktfreudig".



Dirt 3 bietet einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. Dieser läuft technisch sauber, Sie müssen hierbei aber auf die Cockpit-Perspektive verzichten.

fährts. Wer einmal mit den Rädern von der Piste ins hohe Gras oder in tiefen Schnee gerät, muss reichlich Können beweisen, um die ausbrechende Karre wieder abzufangen. Überhaupt ist das Spielgefühl einfach fantastisch. Die Geschwindigkeit kommt in jeder der fünf Kameraperspektiven hervorragend rüber und zusammen mit den röhrenden Motorensounds, die sich übrigens aus jeder Ansicht anders anhören, kann man die Pferdestärken der Rallye-Boliden förmlich spüren. Hinzu kommen kleine, aber feine Details, die das Rennerlebnis noch glaubwürdiger gestalten. Die KI-Gegner erlauben sich beispielsweise auch mal Dreher und bauen hin und wieder sogar heftige Unfälle. Zuschauer huschen in letzter Sekunde über die Strecke, die Umgebung spiegelt sich auf den blank polierten Motorhauben. Schnee, Schotter und Dreck wirbeln hinter den Fahrzeugen auf, Karosserien verschmutzen mit jedem zurückgelegten Meter zusehends, Reifen hinterlassen dicke Spuren auf dem Asphalt und Fahrzeugteile fliegen nach einem Crash spektakulär davon. Würden sich die Pneus jetzt noch wie bei **Sega Rally** in Echtzeit in den Boden graben, wären wir im siebten Rallye-Himmel.

Fahren. Sonst nichts!

Einziger gravierender Minuspunkt von **Dirt 3**: Wer abseits der Rennen gern am Styling seiner Autos bastelt, eigene Kurse erstellt oder sich zumindest in Freischalt-Menüs austobt, bleibt auf der Strecke. Hier gibt es wirklich nichts, was vom Renngeschehen ablenken würde. Keine Editoren, kein Tuning, keinen Foto-Modus. Selbst neue Wagen und Lackierungen werden abhängig von Ihrem Rang automatisch freigeschaltet. Die einzige Interaktivität, die über das Rennfahren hinausgeht, ist die Möglichkeit, Replays bei Youtube hochzuladen. Leider lassen sich diese auch nicht auf der Festplatte abspeichern. Immerhin wartet neben der Karriere, die Sie locker 12 bis 15 Stunden beschäftigen wird, noch ein ausgedehnter Mehrspieler-Teil mit Splitscreen- sowie LAN- und Online-Modus für bis zu acht Spieler.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	24.05.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Überraschung: **Dirt 3** ist ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 3 GHz/Athlon II 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 Pro

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei-Spieler-Splitscreen, LAN- und Online-Modus. Zu den sechs Renn-Disziplinen der Einzelspieler-Karriere gesellen sich im Multiplayer-Modus weitere Spielvarianten.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	11

Toni meint

„Man fühlt sich sofort wie ein echtes Rallye-Ass."

Mein Vorurteil ▸ Zu wenig echte Rallye, zu viele andere, neumodische Rennmodi – das war mein Fazit zum Vorgänger. Ich habe hier dasselbe befürchtet.

Schweißnasse Hände von der permanenten Anspannung und ausgetrocknete Kontaktlinsen, weil ich kaum zu blinzeln wage, sind nur zwei der Anzeichen, die belegen, dass mich **Dirt 3** beim Test so richtig gefesselt hat. Größter Pluspunkt: Bei den Events konzentriert sich Codemasters endlich wieder mehr auf echte Rallye-Passagen. Dennoch gibt's dank Gymkhana und Co. viel Abwechslung sowie einen großen Fuhrpark, in dem sich haufenweise böse PS-Schleudern finden. Das Fahrverhalten ist anspruchsvoll, ohne in staubtrockene Simulationsgefilde abzudriften. Sämtliche Hilfen lassen sich einzeln ausschalten, wodurch man schrittweise ein immer fordernderes und authentischeres Spielgefühl erhält. Einzig das Drumherum ist mir etwas zu spartanisch ausgefallen.

Sascha meint

„Das beste Rennspiel des Jahres. Da leg ich mich fest!"

Mein Vorurteil ▸ Der Namensgeber Colin McRae ist leider von uns gegangen, hoffentlich bietet **Dirt 3** dennoch genug Rallye-Feeling.

Auch wenn der Vorgänger viele neue Modi einführte und nur noch in Ausnahmefällen etwas mit richtiger Rallye zu tun hatte: Ich habe **Dirt 2** wirklich gern gespielt. Dementsprechend freue ich mich über Buggy-Rennen und Truck-Strecken, auch wenn ich wie Toni eine Rückbesinnung auf den Rallye-Sport begrüße. Allerdings hatte **Dirt 3** eh schon ab dem Moment bei mir gewonnen, an dem es mich ans Steuer eines Kadett oder Manta gesetzt hat. Gott, fahren sich die Karren geil!

Wertung

PRO
- Umfangreicher Karrieremodus
- Größtenteils echte Rallye-Events
- Cooler Neuzugang: Gymkhana
- Hervorragendes Fahrgefühl
- Grandiose Fahrzeugauswahl
- Druckvolle Motorensounds

CONTRA
- Spartanische Präsentation
- Überflüssige Off-Kommentare
- Für Simulationsfans zu seicht

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	88

Die Sequenzen im Exoskelett arten nach einer Weile in stumpfes Niedermähen von hunderten Feinden aus.

Bosskämpfe wie gegen diesen riesigen Kampfläufer sind selten. Später steigen Sie selbst in ein solches Monstrum.

Red Faction: Armageddon

Unterirdisch gut

Genre: Action | Entwickler: Volition | Hersteller: THQ

Text: Peter Bathge

Vandalismus erwünscht: Legen Sie den Mars in Schutt und Asche!

Darius Mason ist ein Pechvogel. Als Enkel des Freiheitskämpfers aus **Red Faction: Guerrilla** sollten ihm die Frauen der einstigen Bergbaukolonie auf dem Mars zu Füßen liegen. Und tatsächlich reißen sich die Bewohner des Roten Planeten im Nachfolger **Armageddon** um den glatzköpfigen Actionhelden. Doch statt ihm einen dicken Schmatzer zu verpassen, will der Mob Darius aufknüpfen. Denn Herr Mason sorgt zu Beginn des Spiels versehentlich dafür, dass die Bevölkerung von der Oberfläche in dunkle Höhlen unter der Erde flüchtet – und weckt dann auch noch ungewollt eine im Planetenkern schlummernde Alien-Rasse.

Linear statt Open World

In der Rolle von Darius versuchen Sie, die Außerirdischen aufzuhalten. Schnell stellt sich heraus, dass Hale, der Anführer eines mörderischen Kults, bei Darius' Pannen seine Finger im Spiel hat. Allerdings kommt Hales Rolle in der Kampagne zu kurz; überhaupt entfaltet die Geschichte nur selten emotionale Wucht und erfüllt eher eine Alibifunktion. Trotzdem sorgt die Erzählung für eine besser gegliederte Kampagne als in **Red Faction: Guerrilla**. Das liegt vor allem daran, dass es statt der offenen Spielwelt des Vorgängers lineare Levels gibt; auch die in **Guerrilla** unspektakulären Nebenmissionen sind Geschichte.



*Ich mochte die offene Spielwelt von **Red Faction: Guerrilla**. Warum sollte ich durch die Schlauchlevels von **Armageddon** stiefeln?*
Auch wenn sich das Höhlenszenario nach einer Weile optisch abnutzt und das Leveldesign teilweise zu monoton ist: Die lineare, aber dafür ausgewogene Kampagne hat uns besser gefallen als die leer wirkende Welt des Vorgängers mit ihren oft belanglosen Nebenaufgaben. Das ist zu einem großen Teil das Verdienst des abwechslungsreichen Waffenarsenals; besonders das Magnetgewehr und die nützlichen Spezialfähigkeiten laden zum Experimentieren ein. Außerdem ist das Zerstörungssystem viel besser in die Kämpfe eingebunden als bei **Guerrilla**.

***Armageddon** erscheint auch für PlayStation 3 und Xbox 360. Erwartet mich hier wieder eine halbgare Konsolenumsetzung?*
Nein, die Grafik ist schicker als auf den Brotbüchsen von Sony oder Microsoft und unterstützt Direct X 11. Die konsolentypische Zielhilfe lässt sich abschalten, dafür greift das Speichersystem auf Checkpoints zurück.

*In **Guerrilla** gab es den Straußen-Vorschlaghammer als skurrile Extrawaffe. Was hat **Armageddon** in dieser Hinsicht zu bieten?*
Wenn Sie das Spiel durchgespielt haben, klemmt sich Darius beim zweiten Durchgang auf Wunsch ein Einhorn unter den Arm, das explosive Regenbogenstrahlen aus seinem Hintern verschießt. Skurril genug?

Deshalb macht Armageddon Spaß – und deshalb manchmal nicht!

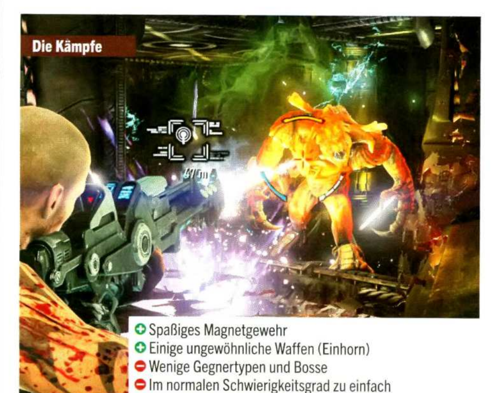
Wir zeigen, was das Actionspiel richtig macht und wo noch Raum für Verbesserung ist.



+ Abwechslungsreiche Kampagne mit wechselnden Örtlichkeiten und Vehikeln
+ Keine lästigen „Zerstöre alles"-Nebenmissionen wie im Vorgänger
− Einige Levelabschnitte sind merklich gestreckt
− Dauergeballer in Fahrzeugsequenzen



+ Spektakulär zusammenfallende Gebäude
+ Zerstörung besitzt spielerischen Nutzen
− Manchmal unrealistisch
− Keine Physikrätsel



+ Spaßiges Magnetgewehr
+ Einige ungewöhnliche Waffen (Einhorn)
− Wenige Gegnertypen und Bosse
− Im normalen Schwierigkeitsgrad zu einfach



+ Motivierendes Upgrade-System
+ Nützliche Fähigkeiten, die im Kampf Gold wert sind
+ Intelligente Reparaturfunktion
− Gegen Ende zu mächtige Spezialattacken

Kreative Knarren

Serientypisch setzt das Spiel auf eine aufwendige Physik-Engine, die spektakuläre Zerstörungseffekte ermöglicht. Zwar dürfen Sie die Landschaft selbst nicht deformieren; alle von Menschenhand geschaffenen Objekte lassen sich jedoch einreißen. Um Ihren Job als menschliche Abrissbirne zu erfüllen, steht Ihnen eine Reihe von innovativen Knarren zur Verfügung. Singularitätsgranaten etwa erzeugen schwarze Löcher, die alles in ihrer Umgebung anziehen, bevor sie explodieren. Der Plasmastrahler gleitet durch Stahl wie ein heißes Messer durch Butter und kappt Stützpfeiler von Wachtürmen im Nu. Auch ein Scharfschützengewehr ist enthalten: Mit dem Rail Driver visieren Sie Opponenten durch Wände hindurch an. Die größte Ehre gebührt aber dem Magnetgewehr. Diese Waffe benötigt keine Munition: Der erste Schuss markiert einen Gegner oder einen Teil der Umgebung. Der zweite Schuss legt fest, wohin das ausgewählte Objekt mittels Gravitation gezogen werden soll. So tackern Sie Aliens und Hales Anhänger an Wände oder lassen Gebäude über ihnen zusammenfallen. Wenn die Feinde mit panisch wedelnden Gliedmaßen an Ihnen vorbeisausen und in vollem Tempo an der nächsten Felswand aufklatschen, fühlen Sie sich förmlich trunken vor Macht.

Aufbauhilfe für den Mars

Ähnlich viel Bums besitzt die Nanoschmiede. Dieses Hightech-Spielzeug repariert in der Standardausführung alle Objekte in der Nähe. Sie können also nach Herzenslust die Umgebung verwüsten; mit der Nanoschmiede bauen Sie alles wieder auf. Ihr volles Potenzial entfaltet das Gerät aber erst, wenn Sie es an einer der Upgrade-Stationen aufrüsten. Als Währung kommt dabei sogenannter Barschrott zum Einsatz, den Sie in blauen Kanistern oder in den Ruinen zerstörter Gebäude finden. Neben passiven Boni aktivieren Sie so auch Spezialangriffe: Der Druckstoß schleudert Gegner weg, der Berserkermodus erhöht Darius' Feuerrate sowie Widerstandskraft, die Schutzhülle hält feindliche Schüsse auf und bei aktivierter Schockwelle schweben anvisierte Widersacher hilflos in der Luft.

Abwechslung & Monotonie

Die Kampagne beschäftigt Sie rund zehn Stunden lang. Ihr Weg führt Sie aus Höhlen und unterirdischen Siedlungen an die windumtoste Oberfläche des Mars. Von Zeit zu Zeit steigen Sie in Fahrzeuge und ballern mit den Bordkanonen riesiger Kampfläufer oder flinker Exoskelette um sich. Sogar eine Flugeinlage in einem Senkrechtstarter ist enthalten. Diese hat uns wegen der engen Flugkorridore aber weniger gefallen als die anderen Vehikel-



Die Infrarotsicht sorgt in den oft unübersichtlichen Vehikel-Sequenzen dafür, dass Ihnen kein Gegner entgeht.



Im Zerstörungsmodus richten Sie innerhalb eines kurzen Zeitraums so viel Chaos wie möglich an.

sequenzen. Überhaupt weist das Leveldesign so manche Schwachstelle auf; viele Abschnitte wirken gestreckt. Vor dem großen Endkampf etwa ballern Sie sich in einer ausgedehnten Höhle durch Horden von Außerirdischen; das artet in Fleißarbeit aus. Außerdem gibt es nur drei Bosskämpfe – und einer der Gegner kommt gleich mehrmals vor. Das gilt übrigens auch für die Standard-Aliens: Nach einer Weile öden die immer gleichen Feindtypen Sie an, besonders weil das Design der Außerirdischen nicht besonders originell ist. Dafür ist die restliche Optik passend und weist knallbunte Effekte auf. Zusammen mit der tollen englischen Sprachausgabe ergibt sich eine stimmige Inszenierung – speziell das Gezänk zwischen Darius und der Computerstimme Sam gefällt uns.

Anderweitige Beschäftigungen

Wer nach der Kampagne noch Appetit auf Vandalismus hat, den beglückt **Armageddon** mit dem Zerstörungsmodus. Dort haben Sie 60 Sekunden Zeit, um eine vorgegebene Punktzahl an Sachschaden zu erreichen. Zu diesem Zweck reißen Sie Gebäude ein, indem Sie Benzinbehälter in die Luft jagen oder Türme mit dem Plasmastrahler zersägen. Wenn Sie den Highscore knacken, schalten Sie die nächste Karte frei. Mit fünf Maps ist die Auswahl zwar stark eingeschränkt, dennoch ist die hemmungslose Zerstörungsorgie ein großer Spaß. Wie unterhaltsam der Mehrspielermodus ist, können wir dagegen bislang nicht sagen: Zum Testzeitpunkt waren die Server noch offline. Statt des klassischen Deathmatchs gibt es einen Koop-Modus: Vier Spieler verteidigen Gebäude gegen die Aliens und flicken während der Pause zwischen zwei Angriffen Schäden am Missionsziel. Sie reparieren also mehr als zu demontieren – das hat in **Armageddon** Seltenheitswert.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 47,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	07.06.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, auch wenn im Kampf gegen menschliche Gegner reichlich Blut fließt.

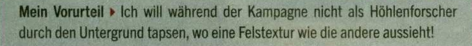
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3850,

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im Modus „Heimsuchung" verteidigen bis zu vier Spieler Gebäude gegen maximal 30 aufeinanderfolgende Gegnergruppen. Acht Karten stehen zur Wahl.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2

Peter meint

„Der Abrisssimulator 2011 kann einpacken!"


Mein Vorurteil ▸ Ich will während der Kampagne nicht als Höhlenforscher durch den Untergrund tapsen, wo eine Felstextur wie die andere aussieht!

Die Kollegen unterstellen mir schon länger einen Gottkomplex; wenn ich die Aliens in **Armageddon** mittels Magnetgewehr durch die Luft pfeffere, fühle ich mich endlich so mächtig wie der Schöpfer persönlich. Dazu kommen die herrlich chaotischen Gefechte, in denen ständig irgendetwas explodiert oder ein Gebäude einstürzt. Es ist allerdings schade, dass **Armageddon** seine tolle Physik-Engine nie für ein Rätsel einspannt. Das hätte dem teils uninspirierten Leveldesign sicher gut getan. Dafür haben die Entwickler überraschend viel Abwechslung aus dem vermeintlich monotonen Szenario der Tunnel und Stollen geholt. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte, ich muss noch ein paar Häuser demolieren!

Jürgen meint

„Jedes Spiel braucht ein Furz-Einhorn!"

Mein Vorurteil ▸ Das wird simple, ehrliche und actionreiche Unterhaltung. Nichts Besonderes, aber sicherlich ganz passabel.

Das Beste, was die Entwickler der **Red Faction**-Serie nach **Guerrilla** antun konnten: das Open-World-Gedöns knicken – und ein regenbogenfurzendes Einhorn als Waffe einbauen. Jetzt bräuchte es nur noch einen greifbareren Bösewicht, eine spannendere Story und einen überzeugenderen Helden und schon wären „herausragende" Wertungen nicht mehr fern. In puncto Technik braucht sich **Armageddon** jedenfalls nicht viele Vorwürfe gefallen zu lassen.

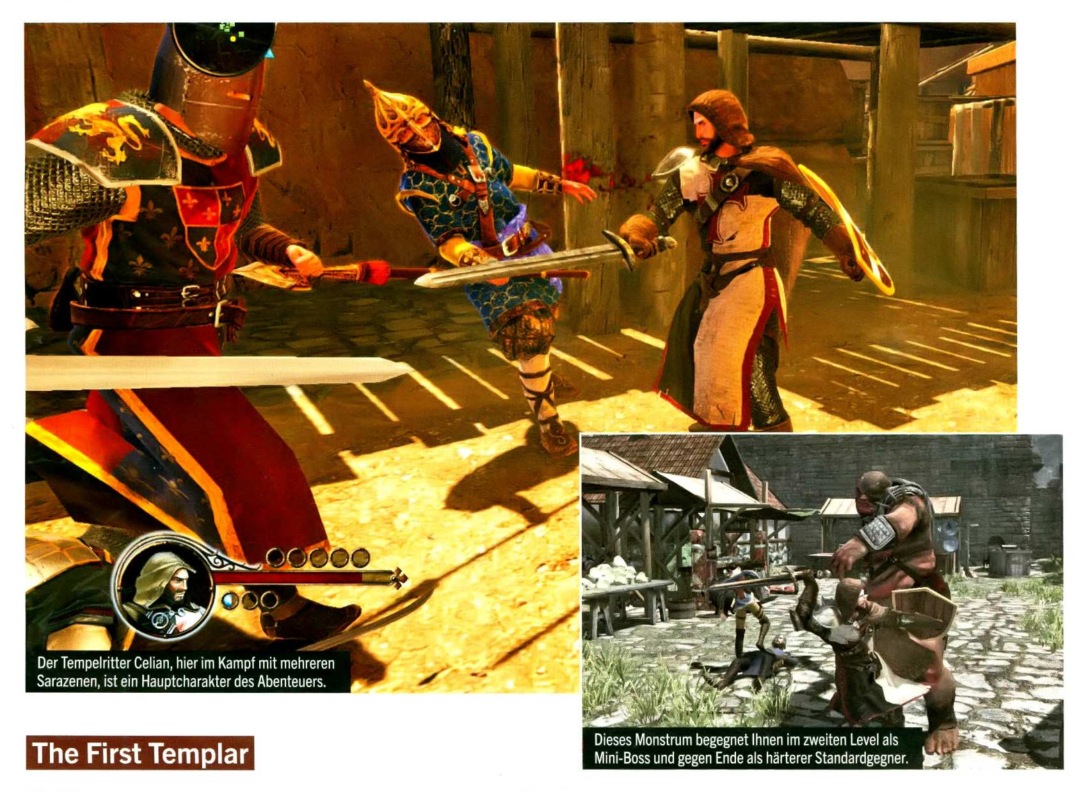
Wertung

PRO
- Spaßige Kämpfe dank Magnetgewehr
- Coole Nanoschmiede-Fähigkeiten
- Tolle Physikeffekte
- Abwechslung durch Fahrzeuge
- Heiterer Zerstörungsmodus

CONTRA
- Stellenweise eintöniges Leveldesign
- Fade Story, blasse Charaktere
- Teils frustrierende Speicherpunkte
- Wenige Gegnertypen und Bosse

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--



Der Tempelritter Celian, hier im Kampf mit mehreren Sarazenen, ist ein Hauptcharakter des Abenteuers.

Dieses Monstrum begegnet Ihnen im zweiten Level als Mini-Boss und gegen Ende als härterer Standardgegner.

The First Templar

Kreuzzugunglück

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Haemimont Games | Hersteller: Kalypso

Text: Wolfgang Fischer/Stefan Weiß

Tempelritter auf der Suche nach dem Heiligen Gral – und dem Spielspaß.

Tempelritter Celian von Arestide hat sein Leben dem Heiligen Gral gewidmet. Als der Held Hinweise auf den Aufenthaltsort der Reliquie findet, macht er sich im Jahr 1291 nach Zypern auf, um dort den Großmeister des Tempelritterordens zu treffen. Damit beginnt **The First Templar** vom bulgarischen Studio Haemimont Games (**Tropico, Imperium Romanum**), das Sie in 20 Spielabschnitten quer durch die mittelalterliche Welt ins Gelobte Land und zurück nach Europa führt.

Kampf und Krampf

The First Templar unterscheidet sich von vergleichbaren Action-Adventures wie **Assassin's Creed** durch seinen kooperativen Gameplay-Ansatz: Sie sind ständig mit zwei Spielfiguren unterwegs, zwischen denen Sie im Solo-Modus nach Belieben mit der Tabulator-Taste wechseln, um Rätsel zu lösen oder Kämpfe zu bestehen. Noch kooperativer wird's, wenn der zweite Held nicht von der ordentlich agierenden KI, sondern von einem menschlichen Mitspieler übernommen wird. Dieser darf (sofern Sie dies zu Beginn so festgelegt haben) an jeder beliebigen Stelle ins Spiel einsteigen. Zu Beginn des Abenteuers wird Celian von seinem Waffenbruder Roland begleitet, später hat er die adelige Marie an seiner Seite. Das wichtigste Gameplay-Element in **The First Templar** sind die Kämpfe. Sie steuern Ihre Spielfigur mit den Tasten W, A, S, D und richten mit der Maus die Kamera aus. Die linke und rechte Maustaste sind jeweils mit Attacken belegt, die Sie für besonders starke Kombo-Angriffe aneinanderreihen dürfen. Darüber hinaus bietet **The First Templar** aktive und passive Sonderfähigkeiten, die jedoch freigeschaltet werden müssen. Die Kämpfe zu Beginn unterscheiden sich dennoch nicht großartig von den Gefechten gegen Ende. Gegner und deren Verhalten sind identisch und ein Großteil Ihrer Fertigkeiten wirkt sich nicht merklich auf den Spielablauf aus. Kämpfe arten schnell zu einem wilden, wenig taktischen Geklicke aus. Lediglich „Machtvoller Angriff" (zerbricht Schilde) und „Blocken" benötigen Sie dringend zum Überleben. Wer sich gut umschaut, muss sich eh keine Gedanken machen, welche Schwerpunkte er beim Skillen der Charaktere setzt. Obwohl wir beim ersten Durchlauf nicht alle Kisten und Extras gefunden haben, konnten wir fast alle Fähigkeiten für Erfahrungspunkte kaufen.

Gemeinsam einsam

Die KI reagiert in Kämpfen gut, Sie müssen also nicht Schutzengel und Babysitter für Ihren Begleiter spielen. Wer jetzt denkt, zusammen mit einem menschlichen Spieler würden die Gefechte an Spielspaß oder Komplexität gewinnen, den müssen wir leider enttäuschen. Dafür bietet **The First Templar** einfach zu wenige kooperative Kombinationen oder allgemein Situationen, in denen die KI ihren Part nicht zufriedenstellend erledigt. An einigen Stellen im Spiel sollen Sie schleichen und Gegner per Stealth-Kill

geräuschlos ins Jenseits befördern. Diese Passagen erinnern am **Assassin's Creed** und funktionieren ganz ordentlich. Sie wirken dank Celians klappernder Kettenrüstung, die lautloses Vorgehen eigentlich unmöglich macht, aber eher aufgesetzt. Apropos Rüstung: Die in den Levels verteilten Schatzkisten enthalten manchmal auch Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Diese haben keine spielerische Auswirkung und bescheren den Helden lediglich einen anderen Look. Jeder Gegenstand gehört zu einem Set, das Sie nur anlegen dürfen, wenn Sie alle Teile gefunden haben. Nervig dabei: Die guten Stücke sind über mehrere Levels verteilt. Wenn Sie eines davon nicht finden, dann bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als darauf zu verzichten – oder den ganzen Abschnitt noch mal zu spielen. Letzteres ist unumgänglich, da das Spiel Ihren Fortschritt automatisch speichert und Sie keine eigenen Spielstände anlegen dürfen.

Gute Story, schwach erzählt

Alte Schlösser, neblige Sümpfe und nordafrikanische Wüstenstädte – die Levels von **The First Templar** sind abwechslungsreich, wirken aber oft steril, leblos und unspektakulär. Viele Abschnitte und Grafikeffekte sehen altbacken aus und sind keineswegs auf dem neuesten Stand der Technik. Zudem nerven allgegenwärtige unsichtbare Wände, die teilweise verhindern, dass man knöchelhohe Hindernisse überquert. Clipping-Fehler stören ebenfalls, wirken sich aber nicht negativ auf den Spielablauf aus. Die Charaktermodelle der Hauptfiguren sind gut gelungen, einige NPCs sehen aber unfassbar schlecht aus und die identisch designten Gegner-Klonarmeen sorgen auch nicht für Jubelarien. Durchwachsen sind auch die abgehackt wirkenden Kampfanimationen. Während man über Lauf- und Kampfanimationen noch diskutieren kann, wirken die Bewegungen und Gesten in Zwischensequenzen nur noch stümperhaft und sind zusammen mit der schwachen Sprachausgabe echte Atmosphärekiller. Ein Lichtblick ist die englische Version, die zum Lieferumfang gehört und zumindest B-Movie-Qualität erreicht.



In bestimmten Abschnitten (hier der Tempel der Neun) erwarten Sie Rätsel- und Geschicklichkeitsaufgaben. Dort kommt die Koop-Komponente besonders zum Tragen.



Beim Kampf mit vielen Gegnern wendet Celian den Zyklonschlag an, eine freischaltbare Zusatzfähigkeit, mit der man mehrere Gegner gleichzeitig trifft.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	05.05.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Auch was die Kämpfe angeht, ist **The First Templar** recht blutarm.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,0 GHz/Athlon 64 X2 3800+, Geforce-6er-/Radeon-X1600er-Serie, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf Wunsch dürfen Sie alle 20 Missionen der Story-Kampagne zusammen mit einem Freund kooperativ online bestreiten.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	KAMPAGNE

Wolfgang meint

„Pokalpleite mit Ansage."



Mein Vorurteil ▸ Ein ambitioniertes Koop-Actionspiel von ausgewiesenen Strategieexperten, das schon mehrmals verschoben wurde – ich ahne Schlimmes!

Die Entwickler haben sich mit **The First Templar** sehr viel vor-, aber gründlich übernommen. Während der etwa 15 Stunden dauernden Kampagne kommt nur stellenweise Spielspaß auf, meist wenn Sie sich nicht durch Armeen von 08/15-Feinden schnetzeln, sondern in Rätsel-Levels Ihr Hirn anstrengen müssen. Dennoch werfen viele Design-Entscheidungen Fragen auf: Warum sind die Sonderfähigkeiten aller Charaktere zwar unterschiedlich angeordnet, aber am Ende identisch? Wieso haben Ausrüstungsgegenstände keine Statuswerte? Und wer hat eigentlich die deutsche Synchro verbrochen? Wer **Assassin's Creed** und Konsorten durch hat oder einen kooperativ spielbaren Action-Titel dieser Art sucht, kann hier dennoch mal einen Blick riskieren.

Stefan meint

„Arme Ritter würde besser als Titel passen."

Mein Vorurteil ▸ Oh, eine feine Tempelritter-Schnetzelei, auf so etwas steh ich. Das könnte echt spaßig werden, vor allem im Koop sicher unterhaltsam.

Tja, so viel zum Vorurteil! **The First Templar** wirkt an vielen Stellen nur halbgar, es fehlt einfach der zündende Funke. Vor allem beim Kampfsystem wäre doch so viel mehr drin gewesen. Was nützen mir die ganzen Kombos, wenn ich eigentlich nur zwei davon brauche und mich ansonsten stupide mit Linksklicks durch die Gegner dresche? Dazu trübt die recht schwach inszenierte Story, vorgetragen von recht farblosen Sprechern, den Spaß am Spiel.

Wertung

PRO
- Abwechslungsreiche Schauplätze
- Ordentliche Mischung aus Action- und Rätselpassagen
- Funktioniert auch als Solospiel gut
- Interessanter kooperativer Ansatz

CONTRA
- Belanglose Charakterentwicklung
- Langweilige Kämpfe
- Abgehackte Animationen
- Schwache Synchronisation

GRAFIK 7
SOUND 5
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
61	65



Dungeon Siege 3

Gelungener Hacker-Angriff

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Obsidian | Hersteller: Square Enix | Termin: 17. Juni 2011

Obsidian krempelt die Serie um und verhilft ihr zu neuer Stärke. Text: Viktor Eippert

Mit der Entwicklung von **Dungeon Siege 3** stand Obsidian vor einer schwierigen Aufgabe. Schließlich sollte es gleichzeitig den heutigen Standards sowie den zahlreichen Fans der Vorgänger gerecht werden. Also spendierten die kalifornischen Entwickler dem dritten Serienteil eine eigene Engine und erfanden **Dungeon Siege** praktisch von Grund auf neu. Das Resultat macht vieles anders als seine Vorläufer – und das meiste davon sehr gut.

85%
PC ACTION

Haltung annehmen!

Im Mittelpunkt der Modernisierung steht das frische, wunderbar direkte Kampfsystem. Während Sie in den Vorgängerspielen Ihren Schützlingen beim Kämpfen eigentlich nur über die Schulter blickten, setzen Sie nun jeden Schlag, jede Ausweichrolle und jeden Block selbst an. Das Repertoire Ihres Helden, den Sie anfangs aus vier grundverschiedenen Recken (Krieger Lucas, Schützin Katarina, Kampfmagierin Anjali und Erfinder Reinhart) wählen, umfasst neben gewöhnlichen Attacken auch Fähigkeiten, Spezialangriffe und drei verschiedene Kampfhaltungen. Die eingenommene Kampfhaltung entscheidet maßgeblich über das Spielgefühl mit dem Charakter und bestimmt dessen nutzbare Fähigkeiten. Die Musketenschützin Katarina wechselt beispielsweise zwischen einer starken, aber langsamen Flinte, zwei Pistolen mit kurzer Reichweite und einer Verteidigungshaltung, über die jeder Held verfügt. Steigt Ihr Held in der Stufe auf, erhalten Sie jedes Mal die Möglichkeit, eine der bisher erworbenen Fähigkeiten um bis zu fünf Stufen mit einem von zwei wählbaren Upgrades zu verbessern. Bei Einsatz verbrauchen die Skills Fokusenergie, die ihrerseits durch Treffer mit gewöhnlichen Angriffen aufgefrischt wird. Spezialattacken und Defensivfähigkeiten greifen wiederum auf Energiesphären zurück, die durch den Einsatz von Angriffsfähigkeiten aufgeladen werden. Sie sehen schon: Es entsteht ein dynamischer Kreislauf. Gepaart mit den unterschiedlich

?! FAQ

Dungeon Siege? Ist das nicht diese Hack&Slay-Reihe von Chris Taylor, bei der die Helden praktisch von alleine kämpfen?
Ja und nein. Bis zum zweiten Teil trifft diese Aussage noch zu, doch **Dungeon Siege 3** schlägt unter der Führung von Obsidian einen völlig neuen Kurs ein. Entsprechend wurden viele Aspekte, wie etwa das ziemlich anspruchslose Kampfsystem der Vorgänger, grundlegend umstrukturiert. Genaueres lesen Sie im Kasten rechts nebenan.

*Was hat **Dungeon Siege 3** überhaupt mit den Vorgängern gemein und sind Vorkenntnisse fürs Story-Verständnis erforderlich?*
Dungeon Siege 3 spielt erneut im aus Teil 1 bekannten Königreich Ehb, allerdings 150 Jahre später. Fans der Vorgänger finden diverse Referenzen auf bekannte Helden Ehbs oder bereisen erneut vertraute Schauplätze, die nach der langen Zeit diverse Veränderungen aufweisen. Zur zweiten Frage: Nein, Vorwissen ist keines nötig.

*Was unterscheidet **Dungeon Siege 3** von **Titan Quest**, **Sacred 2** und all den anderen Möchtegern-**Diablos**?*
Spiele im Stil von **Diablo** glänzen zwar immer mit einem süchtig machenden Gameplay, kränkeln dafür aber in puncto Handlung, Charaktertiefe und Dialoge. Genau in diesen Disziplinen punktet **Dungeon Siege 3** mit den für Obsidian typischen Multiple-Choice-Dialogen und damit verbundenen moralischen Entscheidungen.

Wie ist es um das Thema Kopierschutz bestellt? Werde ich mit einer Daueronline-Pflicht oder Ähnlichem gegängelt?
Dungeon Siege 3 muss einmalig bei Steam online aktiviert werden und kann danach auch offline genossen werden. Ein Account bei Steam ist fürs Spielen jedoch zwingend erforderlich! Auf der anderen Seite profitieren Sie aber auch von allen Vorteilen, die Steam bietet, etwa der Steamcloud für die Spielstände oder den Errungenschaften.



Ihr Abenteuer bestreiten Sie stets als Duo. Den Begleiter übernimmt entweder die KI oder ein Mitspieler.



Die Dialoge spielen eine viel wichtigere Rolle als in den Vorgängern und bieten an diversen Stellen im Spiel sogar moralische Entscheidungen.



Stumpfes Hämmern auf die Angriffstaste reicht in **Dungeon Siege 3** nicht aus. Wenn Sie die Fähigkeiten Ihres Helden nicht oft und effektiv einsetzen, werden Sie sogar von kleineren Gegnergruppen im Nu bezwungen.

agierenden Gegnern kommt so zu keinem Zeitpunkt auch nur ein Anflug von Langeweile auf.

Überladene Steuerung

Ein weniger glückliches Händchen beweisen die Entwickler hingegen bei der Steuerung mit Maus und Tastatur. Anfänglich etwas ungewohnt, stellt sie sich bald als umständlich und überladen heraus. Bewegt wird der Charakter durch Halten der rechten Maustaste. Die linke Maustaste ist hingegen ausschließlich für Attacken reserviert. Um Gegenstände vom Boden zu klauben oder NPCs anzusprechen, bemühen Sie die E-Taste. Skills und Spezialangriffe erfordern mitunter sogar die Kombination mehrerer Tasten gleichzeitig, was in abenteuerlichen Verrenkungen resultiert. Umkonfigurieren darf man die Steuerung leider auch nicht. Ebenfalls lästig sind die mitunter störrischen Zielwechsel bei Fernkampfattacken. Oft kam es vor, dass unser Held munter auf sein bisheriges Ziel feuerte, obwohl wir längst auf einen anderen Gegner zielten. Das bringt Sie zwar nicht in brenzlige Situationen, nervt aber ein wenig. Wir empfehlen daher ausdrücklich den Einsatz eines Xbox-360-Gamepads, mit dem die Metzelei einwandfrei von der Hand geht.

Spielwelt? Weltklasse!

Die größte Stärke von **Dungeon Siege 3** ist dessen Spielwelt. Bereits nach der ersten Stunde packte uns die wunderschön designte und stimmige Welt von Ehb und ließ uns erst nach dem Abspann wieder los. Insbesondere die Innenareale begeistern mit ihrer dichten Atmosphäre. Als wir etwa die Gruft der Helden betreten, in der die Gebeine der berühmten Heldengruppe aus dem ersten **Dungeon Siege** begraben liegen, fällt das fahle Sonnenlicht durch die schicken Mosaikfenster. An den Wänden flackernde Kerzen unterstreichen mit ihren gelungenen Licht- und Schatteneffekten die Stimmung. Eine tiefe, markante Stimme ruft uns aus den unteren Ebenen bedrohliche Worte zu und warnt uns vor der weiteren Erkundung der Grabstätte. Die Musik erzeugt eine gefährliche Grundstimmung, während wir tiefer in die Gruft vordringen und merken, dass es zunehmend finsterer um uns herum

INFO Rundumerneuerung: Alle Änderungen zu den Vorgängern im Detail

- Direktes Kampfsystem statt öder, praktisch von selbst ablaufender Gefechte
- Die ehemals vierköpfige Heldenparty weicht einem Duo aus Held und KI-Begleiter, was wiederum die Pause-Funktion zum Verwalten der Gruppenmitglieder überflüssig macht.
- Kein „Learning by doing" mehr. Fähigkeiten und Zauber werden bei Stufenaufstieg gewählt sowie ausgebaut und hängen von den vier verschiedenen Helden ab.
- Kein Crafting und keine Set-Items
- Lokaler Koop-Modus für zwei Spieler (Gamepad nötig)
- Keine Schleppesel mehr. Ist das Inventar voll, können Items für einen winzigen Bruchteil ihres Wertes direkt im Rucksack verkauft werden.
- Heil- und Fokus-Orbs sowie passive Selbstheilungsfähigkeiten ersetzen konsumierbare Tränke.
- Moralische Entscheidungen und Einflussnahme auf die Begleiter
- Komplettvertonung
- Errungenschaften, die dauerhafte Attributboni gewähren

PRO Die Spielspaß-Stützpfeiler von Dungeon Siege 3

Bereits vor 14 Jahren wusste Blizzard, dass ein erfolgreiches Hack & Slay viele gute Zutaten benötigt. Auch Obsidian ist sich dessen bewusst und setzt auf ähnlich fesselnde Bausteine, die alle zusammen ein motivierendes und sehr kurzweiliges Erlebnis schaffen. Diese Aspekte tragen den Spielspaß von **Dungeon Siege 3**:



STORY UND ENTSCHEIDUNGEN

In diesem Punkt spielt Obsidian seine bekannten Stärken voll aus. Die Geschichte um den Wiederaufbau der Zehnten Legion fesselt und die Dialoge sind ebenso gut geschrieben wie vertont. Nur die Gestik lässt etwas zu wünschen übrig. Vor allem die moralischen Entscheidungen an diversen Schlüsselstellen geben einem das Gefühl, die Zukunft der Legion maßgeblich mitzuprägen und tatsächlich Einfluss darauf zu nehmen, in welchem Licht die Bewohner Ehbs die wiedererstarkende Legion betrachten. Wie viele Hack & Slays bieten schon etwas Vergleichbares, geschweige denn eine halbwegs ernst zu nehmende Story? Eben, kaum eines!



CHARAKTERENTWICKLUNG

Kennen Sie es auch, dieses schöne Gefühl, wenn sich der Erfahrungsbalken Ihres Helden endgültig füllt und der Schriftzug „Level up" den Bildschirm ziert? In **Dungeon Siege 3** ermöglicht der im Genre schon zum Ritual gewordene Stufenaufstieg die Wahl neuer Fähigkeiten und deren Verbesserung durch Fertigkeiten. Jeder Skill kann auf zwei verschiedene Arten verstärkt werden, allerdings nur insgesamt fünf Mal. Sie müssen also entscheiden, ob Sie einem Angriff zum Beispiel lieber mehr Schaden oder einen Bonuseffekt verpassen. Dazu kommen pro Held noch zehn passive Talente in je fünf Rängen.

wird. Schlussendlich stehen wir der übergroßen, untoten Quelle dieser einschüchternden Stimme gegenüber und es kommt zum erbitterten Kampf. Grandios!

Auf den Spuren der 10. Legion

An Abwechslung mangelt es ebenfalls nie. Ein Ausflug in die Sümpfe, ein Besuch des eisigen Frostspire-Gebirges und ein Abstecher in das aus dem ersten Teil bekannte und inzwischen zur Industriestadt avancierte Stonebridge sind nur einige der Stopps auf unserer Reise durch Ehb. Ständig treibt uns die Handlung an neue Orte. Und wo wir gerade beim Thema Handlung sind: Auch in Sachen Story hat **Dungeon Siege** der Entwicklerwechsel zu Obsidian sichtlich gutgetan. Die Geschichte wird durch gute Dialoge präsentiert und spielt 150 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils. Die einst mächtige und barmherzige Zehnte Legion ist in Ungnade gefallen und wurde von der fehlgeleiteten Antagonistin Jeyne Kassynder bis auf eine Handvoll Mitglieder dezimiert. Der Spieler übernimmt die Rolle eines dieser Überlebenden und erhält die Aufgabe, die Legion wieder aufzubauen und Madame Kassynder zur Rechenschaft zu ziehen.

Entscheidend: Die Dialoge

Um Ihr Ziel zu erreichen, schließen Sie im Laufe der Handlung neue Bündnisse und gewinnen allmählich das Vertrauen der Bevölkerung zurück. Dazu treffen Sie an Schlüsselstellen wichtige Entscheidungen, die sich zwar nicht auf den Gesamtverlauf der Handlung auswirken, dafür aber auf deren einzelne Aspekte. Helfen Sie beispielsweise lieber dem Vorsitzenden der Händlergilde von Stonebridge und ziehen sich dafür den Unmut eines Ministers zu oder umgekehrt? Kommen Sie mit Ihren Entschlüssen zudem der Meinung Ihres Begleiters entgegen, wächst Ihr Einfluss auf ihn, was Ihnen passive Attributboni verschafft. Am Ende klärt Sie schließlich der Abspann über die Konsequenzen Ihres Handelns auf und deutet eine Fortführung der Geschichte, basierend auf diesen Ereignissen, an. Zeichnen sich da etwa importierbare Speicherstände für ein mögliches Add-on oder einen vierten Teil ab? Wir würden dies jedenfalls sehr begrüßen!


Den meisten Spaß bereitet **Dungeon Siege 3** in den atmosphärischen Innenlevels, in denen neben zahlreichen Gegnern auch andere Gefahren lauern.



Dungeon Siege mischt gekonnt einige Steampunkelemente wie Roboter, Dampfmaschinen und Feuerwaffen in seine ansonsten typische Fantasywelt.



SAMMELWUT

Wenn **Diablo 2** eines nachhaltig bei Action-Rollenspielen etabliert hat, dann die Jagd nach immer besseren Items. Auch für den Spielspaß von **Dungeon Siege 3** spielen Beutestücke eine ebenso wichtige Rolle wie das Wasser für die Fische und das Bier für die Bayern. Alle naselang landet ein weiteres Fundstück im Heldeninventar, wo Sie die Gegenstände bequem vergleichen und anlegen können. Ausgerüstete Items sind natürlich auch einzeln direkt am Helden zu erkennen, was die Sammelmotivation nochmals steigert.



SPIELWELT UND ABWECHSLUNG

Die Spielwelt von **Dungeon Siege 3** zeichnet sich durch einen hohen Grad an Vielfalt und Atmosphäre aus. Von verschneiten Bergen über eine riesige Metallgießerei bis hin zu schaurig-düsteren Kerkern und Gruften gibt es viel zu bestaunen. Wir haben bisher in keinem anderen klassischen Hack & Slay solch stimmungsvolle Dungeons erlebt! Seine dichte Atmosphäre verdankt **Dungeon Siege 3** dem gelungenen Design, fabelhaften Lichteffekten und der stimmigen Sounduntermalung.

KÄMPFE

Kämpfe gegen Heerscharen von Widersachern nehmen in **Dungeon Siege 3** eine zentrale Rolle ein. Das Kampfsystem ist wunderbar direkt und läuft dank des harmonischen Zusammenspiels zwischen normalen Angriffen, Fähigkeiten, Spezialaktionen und dem Wechsel der Kampfhaltungen ausgesprochen rund.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	17.06.2011
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Geschnitten werden hier nur die Gegner, nicht die Spielinhalte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im Koop-Spiel schnetzeln Sie sich entweder lokal mit einem Freund (Gamepad nötig) oder mit bis zu drei weiteren Spielern online durch die Kampagne.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Viktor meint



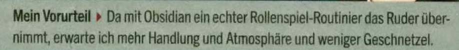
„Ade, Automatikkämpfe. Willkommen, Storytiefe!"

Mein Vorurteil ▸ Ein typisches Hack & Slay entwickelt von Obsidian? Diese Kombination birgt definitiv vielversprechendes Potenzial.

In die beiden Vorgänger habe ich sicher insgesamt über 150 Spielstunden versenkt. Dennoch störten mich die unsäglich träge Spielmechanik und die Abwechslungsarmut. Vom Kampfsystem, das mich vom Spieler zum Zuschauer degradierte, ganz zu schweigen. Ich bin sehr dankbar dafür, dass Obsidian diese und andere Altlasten über Bord geworfen und **Dungeon Siege 3** stattdessen mit einem schnellen und eingängigen Gameplay, einer guten Story und einer Vollvertonung bedacht hat. Schade nur, dass die moralischen Entscheidungen lediglich an der Handlungsoberfläche kratzen. Und was sollen bitte die roboterartige Gestik der Spielfiguren in Dialogen und die verkorkste Maussteuerung? Das könnt ihr aber besser, liebe Obsidianer!

Christoph meint

„Willkommene Frischzellenkur mit Koop-Bonus."



Mein Vorurteil ▸ Da mit Obsidian ein echter Rollenspiel-Routinier das Ruder übernimmt, erwarte ich mehr Handlung und Atmosphäre und weniger Geschnetzel.

Ich habe keine Ahnung, warum Menschen wie Kollege Viktor 150 Stunden Lebenszeit an Spiele verschwenden, die sie träge und abwechslungsarm finden. Egal, diese Frage stellt sich nun nicht mehr, da besagte Attribute dank Obsidian der Vergangenheit angehören. Zumindest im **Dungeon Siege**-Universum. Kollege Viktor bleibt weiterhin träge und langweilig. Dummerweise, denn ich bräuchte noch einen Mitstreiter im coolen Koop-Modus. Haben Sie kommende Woche schon was vor?

Wertung

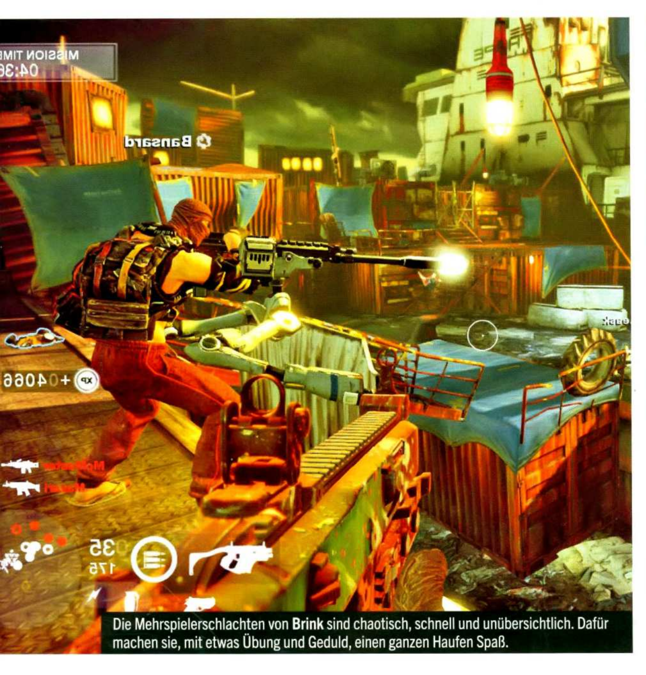
PRO
- Durchdachtes, direktes Kampfsystem
- Von Anfang bis Ende keine Längen
- Stimmungsvolle, vielfältige Spielwelt
- Gute Dialoge und Sprecher
- Interessante Story mit zahlreichen moralischen Entscheidungen, …

CONTRA
- … die die Handlung kaum beeinflussen
- Überladene Maus-/Tastatursteuerung
- Puppenartige Gestik bei Dialogen
- Im Vergleich zu Teil 1 & 2 recht kurz

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	83*

* Gilt ausschließlich für den lokalen Koop-Modus



Die Mehrspielerschlachten von **Brink** sind chaotisch, schnell und unübersichtlich. Dafür machen sie, mit etwas Übung und Geduld, einen ganzen Haufen Spaß.



Alle Gefechte werden von stylishen Zwischensequenzen umrahmt. Diese sind cool anzuschauen, aber sinnlos. Irgendwann drückt man sie weg.



Kommandoposten sind überall auf den Karten verteilt und geben Ihrem Team Gesundheits- oder Rüstungsboni. Hart umkämpfte Dinger!

Brink

Einstiegshürdenlauf

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Splash Damage | Hersteller: Bethesda

Text: Robert Horn

Dieser Shooter will alles ein wenig anders machen. Ob das gelingt?

Brink, der ambitionierte Team-Shooter von Splash Damage, braucht vor allem eins: Einarbeitungszeit. Denn bis Sie das System aus vier Klassen, dynamischen Missionszielen und unendlich vielen Bildschirmanzeigen wirklich schnallen, vergehen viele, viele Spielstunden. In **Brink** geht es darum, mit seinem Team (namens Widerstand oder Ordnung) in einer futuristischen Stadt, der Arche, bestimmte Ziele zu erfüllen. Die sind auf jeder der acht Karten anders: Mal müssen Sie einen Gefangenen befreien und eskortieren, dann wichtige Daten stehlen, Brücken sprengen, Tore errichten oder Drohnen reparieren. Alleine bis Sie wissen, was Sie wann wie zu tun haben, vergehen Stunden. Sie müssen die Karten und ihre Gegebenheiten auswendig lernen.

Vier gewinnt, wieder einmal

Brink unterteilt seine Spieler in vier Klassen: Agent, Techniker, Soldat und Sanitäter. Jede davon hat eigene Aufgaben und Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld. Ein Sanitäter etwa hält seine Jungs am Leben, ein Techniker baut Verteidigungsstellungen auf und legt Minen. Kommandostationen in der Spielwelt erlauben es Ihnen, jederzeit blitzschnell die Klasse zu wechseln, wenn es nötig ist. Das ist wichtig, denn meist ist eine bestimmte Klasse vonnöten, um das jeweilige Missionsziel zu erfüllen. Für alles, was Sie auf dem Schlachtfeld treiben, erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie bis Maximallevel 20 aufsteigen lassen. Außerdem bekommen Sie Punkte, die Sie in neue Fähigkeiten für jede Klasse investieren. So schalten Sie für Soldaten zum Beispiel verbesserte Granaten frei, der Techniker erhält starke Selbstschussanlagen und der Sanitäter bekommt eine praktische Selbstwiederbelebung. Erst durch diese Verbesserungen gewinnen die Gefechte in **Brink** ordentlich an Dynamik und Spaß – wenn das gesamte Team ordentlich zusammenspielt. Simples Abknallen der Gegner verhilft nämlich nicht zum Erfolg. Teamspiel steht über allem, und wenn die eigenen Leute tun, was sie wollen, kommt online häufig Frust auf. Sie können **Brink** aber auch alleine gegen Bots spielen, was allerdings nur bedingt Spaß macht. Die KI-Kerle verhalten sich nämlich strohdumm, lassen sich einfach umnieten und versagen im eigenen Team komplett. Doch auch online hat der Shooter seine Macken.

Ich glaub, es hakt!

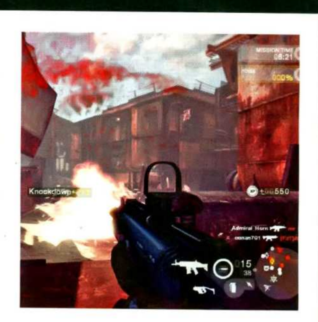
Wer gemeinsam mit Freunden spielen will, muss derzeit noch mühsam selbst einige Ports in seiner Firewall freischalten. Außerdem funktioniert der Serverbrowser nicht immer, gibt oft falsche Spielerzahlen an oder schafft partout keine Verbindung. Derzeit stören außerdem einige Lag-Probleme und ein fieser Sound-Bug, der urplötzlich alle Geräusche des Spiels abschaltet. Wer für solche Probleme jedoch die nötige Geduld aufbringt, sich fleißig einarbeitet, Verbesserungen freischaltet, die Karten auswendig lernt und brav im Team spielt, wird mit **Brink** einige tolle Stunden verbringen. Denn wenn alle Komponenten passen, entwickeln sich spannende, hin und her wogende Gefechte voller Action.

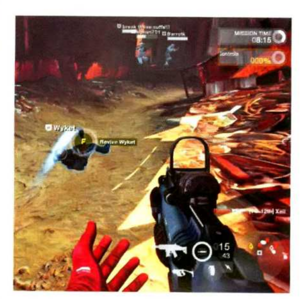
Vier Klassen für den Sieg

Techniker
Diese Klasse ist unser persönlicher Liebling auf dem Schlachtfeld, denn der Techniker agiert als der perfekte Verteidiger. Er baut Abwehrtürme, legt Minen oder repariert Drohnen und Geschütztürme. Außerdem unterstützt er seine Mitstreiter mit Kevlar-Westen und verstärkt den Schaden ihrer Schusswaffen.



Der Soldat
Man möchte annehmen, dass der Soldat ein Frontschwein allererster Güte ist. Falsch! Diese Klasse benutzt die gleichen Waffen wie jede andere, teilt dafür Munition aus und kann auf verstärkte Granaten zurückgreifen. Besondere Waffen hat er nicht. Der Soldat ist die einzige Klasse, die Sprengsätze anbringen kann.





Der Sanitäter
Unerlässlich an jeder Frontlinie, stellt der Sanitäter seine Kollegen (und auf manchen Karten NPCs) wieder auf die Beine und füllt ihren Gesundheistvorrat auf. Er kann mächtige Verstärkungen lernen, die Freunde kurzzeitig nahezu verwundbar machen oder ihre Geschwindigkeit erhöhen. Gute Sanitäter sind online derzeit selten.



Der Agent
Diese Klasse macht erst richtig Spaß, wenn Sie ein paar Fähigkeitspunkte investiert haben. Vorher hat der Agent nicht mal eine Standardverstärkung, die sonst jede Klasse besitzt. Der Agent hackt elektronische Gerätschaften und kann das Aussehen gefallener Feinde annehmen, um sich in deren Reihen zu schleichen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	13.05.2011

SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Brink ist nicht geschnitten, wirklich brutal geht es sowieso nicht zur Sache.

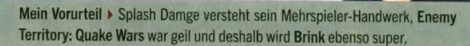
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo E6600/Athlon 64X2 6000+, Geforce 8800 GS, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Brink bietet kaum spezielle Spielmodi, stattdessen müssen Sie auf acht Karten jeweils ein bestimmtes Ziel erfüllen. Zusätzlich gibt es den Challenge-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	2

Robert meint

„Viel Frust und doch viel Spaß“



Mein Vorurteil ▸ Splash Damge versteht sein Mehrspieler-Handwerk, **Enemy Territory: Quake Wars** war geil und deshalb wird **Brink** ebenso super.

Brink macht es einem anfangs sehr schwer, es zu mögen. Einsteiger sind hoffnungslos überfordert, erst einmal die vielen Anzeigen auf dem HUD zu verstehen, geschweige denn herauszufinden, was überhaupt zu tun ist. Außerdem könnte die Online-Performance deutlich besser sein, der Serverbrowser brauchbarer und das Spielen mit Freunden einfacher. Auch die meisten Matches, die ich online bestreite, sind einseitig: Entweder unser Team rockt den Gegner in Grund und Boden oder aber unsere Seite wird schon am Spawn-Punkt brutal zusammengeschossen. In den Momenten jedoch, in denen beide Seiten gleich stark sind, alle wissen, was zu tun ist, und die Performance stimmt, macht **Brink** richtig Laune. Solche Momente sollte es öfters geben.

Jürgen meint

„Aber … aber … wir hatten doch so viel Spaß!“

Mein Vorurteil ▸ Das wird ein fantastisches Stück Unterhaltungsweichware, das außer mir kaum jemand anfassen wird.

Brink ist super! Allerdings nur, falls grade mal der Serverbrowser halbwegs funktioniert, keine Bots in der Partie sind, das Spiel nicht abstürzt, die Teams etwa gleich stark sind und Mond, Sonne, Mars und Venus in einer Linie stehen. Es war ja von vornherein klar, dass **Brink** im Live-Betrieb seine Problemchen haben wird, dass die sich aber jetzt als Katastrophengebiete biblischen Ausmaßes (Vorsicht, leichte Übertreibung!) herausstellen, überrascht mich.

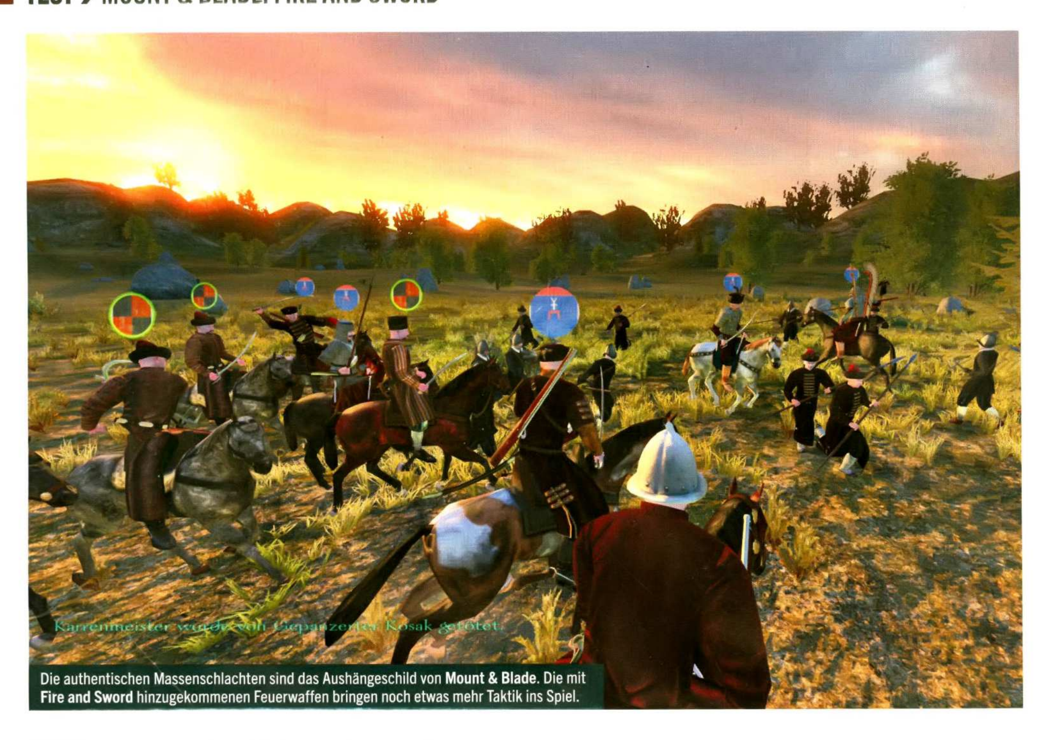
Wertung

PRO
- Gutes Balancing
- Spannendes Spielprinzip
- Cooles Bewegungssystem
- Tolle Optik der Charaktere
- Teamarbeit steht im Mittelpunkt

CONTRA
- Macht online noch Probleme
- Hohe Einstiegshürde
- Schlechter Serverbrowser
- Dynamische Missionen langweilig

GRAFIK 8
SOUND 6
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	80



Die authentischen Massenschlachten sind das Aushängeschild von **Mount & Blade**. Die mit **Fire and Sword** hinzugekommenen Feuerwaffen bringen noch etwas mehr Taktik ins Spiel.

Mount & Blade: Fire and Sword

Das Leben ist kein Ponyhof!

Genre: Rollenspiel/Strategie | Entwickler: Taleworlds Entertainment | Hersteller: Paradox Interactive | Termin: 13. Mai 2011

Text: Viktor Eippert

Neues Setting, alte Schwächen. Auch der dritte Teil ist nur was für Hardcore-Spieler.

Wohlklingend und zahlreich waren die Versprechungen von Paradox im Vorfeld. Alte Fehler wolle man vermeiden und **Fire and Sword** solle das erste **Mount & Blade** mit einer richtigen Story werden. Doch wie bereits Konfuzius wusste, wachsen auf dem Baum der guten Vorsätze viele Blüten, aber wenig Früchte. Und so entpuppen sich auch die Verheißungen von Paradox als gut gemeinter, aber nicht geglückter Versuch. Die enorme Einstiegshürde grenzt nach wie vor an einen Aufruf zur Selbstgeißelung und die angepriesene Handlung ist so unauffällig in vereinzelte Sondermissionen versteckt, dass man gut und gerne erst nach vielen Spielstunden zufällig auf eine davon stößt.

Große, weite Welt

Dabei hätte das von **Fire and Sword** gezeichnete Realsetting im Osteuropa des 17. Jahrhunderts viel Zündstoff für eine spannende Geschichte hergegeben. Die Großreiche Polen-Litauen, Schweden, Russland, der Kosaken-Staat und das Krim-Khanat bekriegen sich erbittert um das riesige Gebiet, das sich zwischen Warschau, Novgorod, Moskau und dem Schwarzen Meer erstreckt. Intrigen stehen genauso auf der Tagesordnung wie die Plünderung unschuldiger Bauerndörfer. Ständig werben die Adeligen der fünf Fraktionen Soldaten für weitere Schlachten an und ringen den befeindeten Staaten die Herrschaftsgewalt über die zahlreichen Städte ab. Das vermittelt den Eindruck einer dynamisch agierenden, glaubwürdigen Spielwelt, die selbst nach vielen Spielstunden ständigen Veränderungen unterworfen ist.

Neueinsteiger unerwünscht

Wie in den Vorgängern erstellen Sie sich zunächst eine Spielfigur. Bei der Charaktererstellung verteilen Sie in gewohnter Rollenspiel-Manier Attributs- und Fähigkeitspunkte und bestimmen das Aussehen Ihres Alter Ego. Danach folgt ein viel zu kurzes Tutorial, das Ihnen gerade mal beibringt, wie Sie Ihre Spielfigur bewegen. Direkt nach der Steuerungserklärung folgen die mit Abstand frustigsten Spielstunden, denn **Fire and Sword** erklärt Ihnen ab diesem Zeitpunkt rein gar nichts mehr – nicht einmal die rudimentärsten Spielfunktionen oder was für Möglichkeiten Ihnen das Spiel überhaupt bietet. Völlig unverständlich, wenn man bedenkt, dass ausgerechnet der hohe Grad an Freiheit und die Vielzahl an Tätigkeiten zu den größten Stärken der **Mount & Blade**-Reihe zählen. Sie starten als kleiner Niemand im polnischen Reich, treiben Handel mit Gütern, plündern Karawanen aus und erledigen Aufgaben für Dorfälteste, Fürsten und Könige. Doch die Aufträge nutzen sich sehr schnell ab und resultieren zu oft in zermürbend langen Laufwegen. Mit dem erhaltenen Gold heuern Sie Soldaten für Ihre kleine Privatarmee an, um anspruchsvollere Quests zu bestreiten. Doch Sold ist nicht Ihr einziger Anreiz. Auch Ihr Ansehen bei den Adeligen



In den städtischen Tavernen heuern wir Männer für unsere Armee an oder geben eine Lokalrunde aus, um unsere Beziehung zur Stadt zu verbessern.

In den Mehrspielerpartien verdienen Sie sich für jeden Sieg über einen anderen Spieler Geld. Damit erwerben Sie bessere Ausrüstung und steigern so Ihre Chancen.

und Fraktionen steigt oder sinkt, je nachdem wem Sie helfen. Fallen Sie einer Nation besonders ins Auge, stellt Sie diese unter ihren Befehl und erhebt Sie somit zum Adeligen. Hier liegt der eigentliche Reiz in **Fire and Sword**. Denn mit der Beförderung geht auch die Teilnahme am Krieg einher.

Viel Feind', viel Ehr

In den großen Massenschlachten trumpft **Fire and Sword** nämlich auf. Die Kriegsführung in dieser Epoche war breit gefächert und umfasste gleichermaßen westeuropäische Ritterverbände, agile Steppenreiter aus den weiten Ebenen Osteuropas und Säbelkämpfer aus dem fernen Osten. Darüber hinaus boten frühe Musketen und Pistolen erstmals hohe Feuerkraft auf weite Entfernungen, die sie sich auf Kosten der Genauigkeit erkauften. All das gibt **Fire and Sword** authentisch in den sehr gelungenen Schlachten wider, die ein tolles Mittendrin-Gefühl vermitteln. Die Kämpfe bestreiten Sie unverändert mit schnell erlernten, aber schwer zu meisternden Schlag- und Blockmanövern und wahlweise aus der Schulter- oder Egoperspektive. Den meisten Spaß bereiten die Scharmützel im Mehrspielermodus. Neben klassischen Spielmodi wie Deathmatch und Flaggeneroberung stehen auch Burgeroberungen auf dem Spielplan, in denen ein Team die Burg halten und das andere sie erobern muss. Neu in **Fire and Sword** ist der Trupp-Kommandant-Modus. Hier treten bis zu 16 Spieler aufgeteilt in zwei Teams gegeneinander an. Der Clou: Jeder Spieler befehligt zusätzlich zu seiner Spielfigur einen kleinen Trupp Soldaten, wodurch die Partien nochmals an Authentizität gewinnen, aber auch ziemlich chaotisch ablaufen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 25,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	13.05.2011
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Version ist nicht geschnitten, dafür aber mies lokalisiert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,1-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, 900 MB Festplattenspeicher, 128 MB Grafikspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Belagerung, Deathmatch, Duell, Trupp-Commander-Modus, Flaggeneroberung; die Spielmodi sind zahlreich und bieten viel Abwechslung für bis zu 64 Spieler.

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	8

Viktor meint

„Aller guten Dinge sind drei? Schön wär's!"

Mein Vorurteil ▸ Wenn die Entwickler aus ihren bisherigen Fehlern gelernt haben, erwartet uns ein tolles und umfangreiches Sandkasten-Spiel.

Für Hardcore-Spieler ist Paradox seit Jahren eine feste Größe. Mit spielerischen Schwergewichten wie **Hearts of Iron**, **Europa Universalis** oder **King Arthur** trotzt der schwedische Publisher der immer stärker ausgeprägten Casualisierung. Auch **Mount & Blade: Fire and Sword** schlägt in diese Kerbe und bietet demjenigen viel Spiel fürs Geld, der hinter die hässliche Grafikfassade blickt und sich unzählige Stunden Zeit nimmt, um sich alles selbst beizubringen. Was ich absolut nicht verstehe: Wie schafft es Taleworlds zum dritten Mal in Folge, genau die gleichen Fehler zu begehen?! Wie die Vorgänger wirft mich **Fire and Sword** ins kalte Wasser und ich muss mich mehrere Stunden durch das Spiel quälen, bis Spaß einsetzt. Immerhin bereitet der Mehrspielerpart auf Anhieb Freude.

Wolfgang meint

„Sperriger als ein altes Sofa."

Mein Vorurteil ▸ Bei den Vorgängern war mir der Einstieg immer viel zu anstrengend. Ich hoffe, dass die Entwickler hier endlich nachgebessert haben.

So kann man sich täuschen. **Fire and Sword** bietet jede Menge Verbesserungen und einen deutlich spaßigeren Mehrspielerteil, schafft es aber wieder nicht, das größte Problem der Serie zu beheben. Und damit meine ich nicht die altbackene Grafik. Ich habe einfach keine Lust, mich stundenlang in ein Spiel einzuarbeiten, wenn es so viele andere gute Rollenspiele gibt, die mir zu Beginn keine Knüppel zwischen die Beine werfen und insgesamt mehr Spaß machen.

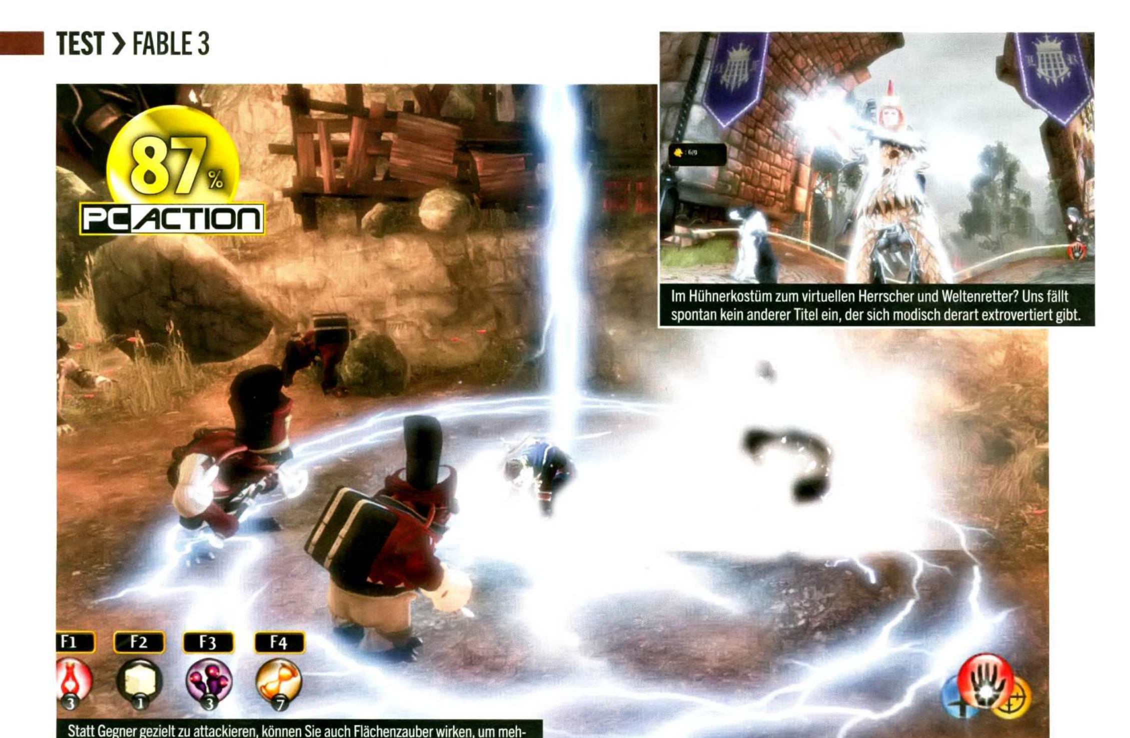
Wertung

PRO
- Offene, dynamische Spielwelt
- Authentische Darstellung der Epoche
- Sehr viele Freiheiten
- Packende, riesige Schlachten

CONTRA
- Gigantische Einstiegshürde
- Miese Grafik, starre Animationen
- Diverse Übersetzungsfehler
- Aufgaben wiederholen sich zu oft
- Zäher Aufstieg sorgt für Längen

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	74



Im Hühnerkostüm zum virtuellen Herrscher und Weltenretter? Uns fällt spontan kein anderer Titel ein, der sich modisch derart extrovertiert gibt.

Statt Gegner gezielt zu attackieren, können Sie auch Flächenzauber wirken, um mehreren Feinden gleichzeitigen zu schaden oder sich aus einer Umzingelung zu befreien.

Fable 3

Gib dir die volle Krönung!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Lionhead Studios | Hersteller: Microsoft

Text: Christoph Schuster

Mit einzigartigem Design und britischem Humor ficht **Fable 3** um die Rollenspielkrone.

Wie stellen Sie sich einen König vor? Er soll Banditen ins Gesicht furzen, Hippies auf dem Scheiterhaufen opfern und in jedem Dorf mindestens zwei Damen beglücken? Klingt zwar etwas schräg, aber wenn Sie meinen, nur zu! Um diesen Plan in **Fable 3** zu verwirklichen, müssen Sie die Menschen Albions aus dem Exil heraus durch erfüllte Quests und bestandene Kämpfe davon überzeugen, dass Ihr Alter Ego den besseren Thronbesetzer als sein garstiger Bruder abgäbe. Anschließend nehmen Sie ganz einfach selbst die Geschicke des Reiches in die Hand!

Geld rettet die Welt

Leichter gesagt als getan. Dummerweise gilt es nach Ihrem Staatsstreich, in Anbetracht einer unsagbaren Bedrohung eine Armee aufzustellen, wozu Unsummen an Geld vonnöten sind. Daher stellt sich die Frage: Tun Sie es Ihrem Amtsvorgänger gleich und schröpfen das einfache Volk? Oder herrschen Sie als großmütiger Befreier – für die letzten Wochen bis zum Weltuntergang? Theoretisch eine knifflige Angelegenheit und reizvolle Spielidee. Praktisch jedoch bedeutungslos, da Sie privates Vermögen auf das Staatskonto überweisen können, um königliche Wohltaten zu refinanzieren. Allgemein plagt **Fable 3** das Problem, dass sich fiese oder harte Entscheidungen kaum lohnen.

Industrie? Schön wie nie!

Dafür beweisen die Entwickler an anderer Stelle Klasse. Die **Fable**-Reihe besaß von Beginn an ein eigenwilliges Design, welches das Team weiter ausfeilte. Mit **Fable 3** erreicht die Spielwelt Albion nun das Industriezeitalter. Dampfmaschinen, Fabriken und Urbanisierung prägen das Landschaftsbild. Der grafische Kontrast zwischen Fantasy-Idyll und dreckigem Industriegebiet sorgt für Abwechslung. Die Portierung auf den PC ist gut gelungen, aufgrund der stilvollen Optik fallen schwächere Texturen kaum ins Gewicht. Abseits der Optik hat **Fable** ebenfalls seine Nische gefunden: Die englische Spieleschmiede Lionhead erhebt ihre Herkunft zum Markenzeichen und durchsetzt jede Faser von **Fable 3** mit typisch britischem Humor. In praktisch jedem Dialog stecken Sätze und Anmerkungen, die uns zum Schmunzeln brachten. Außerdem zelebriert **Fable 3** den schwarzen Humor und einen Hauch von Satire, der großartige Quests ermöglicht. So nehmen Sie an einer Tabletop-Runde teil – als Spielfigur, wohlgemerkt. Das Spiel im Spiel zieht derart viele Klischees durch den Kakao, dass einem das Grinsen gar nicht mehr aus dem Gesicht weichen mag. Die eigentliche Errungenschaft von **Fable 3** besteht jedoch darin, den Spieler trotz der lockeren Heiterkeit noch emotional zu packen. Applaus dafür!

Wege zum Sieg

Klassische Rollenspielelemente rückten die Entwickler hingegen in den Hintergrund: Ihren Charakter werten Sie auf der so genannten


Die werwolfartigen Balverine gehören zu den stärksten **Fable**-Bestien. Da sie den Helden nur mit ihren Klauen attackieren und nicht beißen, besteht keine Infektionsgefahr.


Die spektakulären Zeitlupen-Angriffe lassen sich nicht gezielt auslösen, die Chance auf solch effektreiche Treffer steigt aber bei aufgeladenen Attacken.

Siegesstraße auf. Dort wartet gerade mal eine Handvoll zusätzlicher Fähigkeiten und Stufenaufstiege auf Sie. Das durch den Rollenspielmangel entstandene Vakuum füllt **Fable 3** mit der Freude am Erkunden der Spielwelt, weshalb Albion mit sehr viel Liebe zum Detail aufwartet. Außerdem stehen Nebenbeschäftigungen wie Schmieden, Backen, Lautespielen und ein Mörserminispiel zur Verfügung, die jedoch fix langweilig werden.

König Neo von und zu Matrix

Nun schimpft sich das wundervolle Magazin, welches Sie gerade in Händen halten PC ACTION, weshalb wir Kämpfen naturgemäß besondere Aufmerksamkeit schenken: Per Mausrad oder Tastendruck wechseln Sie zwischen Klinge, Schießeisen und Magie. Attacken lassen sich per Klick flink ausführen oder durch Halten der Taste aufladen. Dazu kommen Blockmanöver, Flächenzauber und Ausweichrollen. Im Standardmodus fallen die Gefechte recht einfach aus, deshalb gibt es in der PC-Version einen neuen Schwierigkeitsgrad. Hier sind mehr Taktik und Geschick gefordert, womit Lionhead einen vergangenen Kritikpunkt abmildert. Das relativiert sich dummerweise, da Ihre Figur nicht stirbt, sondern im Falle eines K.-o.-Schlags nur wenige Erfahrungspunkte verlieren und noch im selben Gefecht wieder aufstehen. Was den Kämpfen an Schwierigkeit fehlt, machen sie durch eine schicke Präsentation wett. Die Animationen der Kombattanten überzeugen, heftige Treffer werden oft mit spektakulären Zeitlupenaktionen gefeiert. Unterm Strich bietet **Fable 3** gut und gerne 25 Stunden fantastische Unterhaltung inklusive großer Emotionen und schallender Gelächters. Dieser Titel ist kreativ, anders und einzigartig. Vor allem aber ist er ungemein spaßig!

Infos zum Spiel

Games for Windows LIVE — DVD



PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	20.05.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, unser Jugendschutz fand dieses Werk ebenso fabelhaft und ließ die Finger davon.

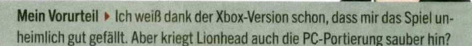
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Pentium 2,9 GHz Core 2 Duo ; 4 GB RAM; Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Per Games for Windows Live kann auf Wunsch jederzeit ein zweiter Spieler in Ihr Abenteuer einsteigen und mit seinem Helden mitkämpfen.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Christoph meint

„Eine Geschmacksfrage. Haben Sie welchen?“


Mein Vorurteil ▸ Ich weiß dank der Xbox-Version schon, dass mir das Spiel unheimlich gut gefällt. Aber kriegt Lionhead auch die PC-Portierung sauber hin?

Worauf kommt es bei einem Rollenspiel an? Ein mindestens 500 Seiten starkes Regelwerk, Zahlenkolonnen oder Attributswerte und undurchsichtig berechnete Kampfresultate? Das mag manch einer so sehen, ich tu es nicht. Für mich sind Atmosphäre, Kreativität und Liebe zum Detail wichtiger. Ich will (wie der Genre-Name schon sagt) eine Rolle spielen, in eine Welt eintauchen, eine Geschichte erleben. All das ermöglicht mir **Fable 3**. Deshalb stört mich der niedrige Schwierigkeitsgrad kaum, an das Fehlen von Rüstungswerten und Levelaufstiegen habe ich mich ebenfalls fix gewöhnt. **Fable 3** ist nicht etwa ein Rollenspiel light, wie es einige Pappnasen plakativ behaupten – sondern im Gegenteil eine berechtigte Konzentration auf das Wesentliche! Und es ist herrlich amüsant ...

Stefan meint

„In jeder Stadt'ne Frau für mich – yeah!“

Mein Vorurteil ▸ Industriezeitalter, Musketen und Pulverdampf für ein Rollenspielszenario? Klingt reichlich abgefahren, aber warum nicht?

Gratuliere, Lionhead! Mit **Fable 3** habt ihr es geschafft, mich als lüsternen, Kinder zeugenden Fiesling dastehen zu lassen, der seine Mitbewohner ständig anfurzt und mit einem Hühnerkostüm bekleidet, durch die Landschaft streicht, um böse Gartenzwerge zu jagen! Äh, ich spreche natürlich nur von meinem digitalen Charakter im Spiel, nicht dass hier jemand auf falsche Gedanken kommt. Aber mir liegt nun mal der schräge Humor, den das Spiel auffährt.

Wertung

PRO
- Einzigartiger Stil, tolle Spielwelt
- Kreative Quests und starke Handlung
- Guter Koop-Modus
- Kämpfe schick präsentiert
- Herrlich sarkastisch, toller Humor
- Viele Nebenbeschäftigungen ...

CONTRA
- ... die leider zu schnell langweilen
- Rudimentäre Charakterentwicklung
- Konsequenzen unausgewogen

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	82

REST VOM FEST

Ausnahmsweise mal keine Lust auf Action? Dann werden Sie vielleicht hier fündig!

Real Heroes: Firefighter

Viel Rauch um Nichts

Genre: Simulator | Entwickler: Epicenter Studios | Hersteller: Rondomedia

Text: Tobias Weituschat/Stefan Weiß

In **Real Heroes: Firefighter** übernehmen Sie den Job eines Feuerwehrmanns in Los Angeles. Das Gameplay erinnert an einen Ego-Shooter, mit dem Unterschied, dass Sie anstatt einer Waffe einen Löschschlauch mit sich führen und Brände statt Gegnern bekämpfen. Dies gipfelt in kuriosen Endkämpfen gegen eine brennende Sonne im Museum oder einen Feuer speienden Drachen, der eigentlich eine außer Kontrolle geratene Vergnügungsparkattraktion ist. Der Steuerung ist anzumerken, dass das Spiel ursprünglich für die Wii entwickelt wurde. Was auf der Konsole dank Bewegungssteuerung Spaß macht, führt in der PC-Version häufig dazu, dass Sie mit permanent gedrückter Maustaste durch die Levels laufen, um das Feuer per Dauerwasserstrahl zu löschen. Auch die Geschicklichkeitstests mit der Rettungssäge sind mit der Maussteuerung viel zu einfach. Bemerkenswert ist die Tatsache, dass der Löschschlauch scheinbar unendlich lang ist und auch unter widrigsten Umständen problemlos funktioniert. Ein weiterer großer Kritikpunkt ist die Synchronisation. Häufig passen die Stimmen der Sprecher in keinster Weise zu den Figuren.

Große Abwechslung gibt es bei den Einsatzorten. Hier löschen wir im Museum.

Wertung



EINZELSPIELER	48
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	29.04.2011

Stefan meint



Aufgrund seiner veralteten Grafik, des geringen Umfangs und der teils seltsamen Story ist **Real Heroes: Firefighter** nur für Fans der Thematik einen Blick wert. An einigen Stellen ist das Spiel unfreiwillig komisch, etwa wenn ich eine erwachsene Frau aus den Flammen rette, die wie ein kleines Mädchen klingt, oder ich die Aufgabe bekomme, einen Drachen „aus zu löschen".

Lego Pirates of the Caribbean

Hier sind Sie der Depp!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Traveller's Tales | Hersteller: Disney Interactive

Text: Peter Bathge

Statistisch gesehen besitzt jeder Mensch 62 Lego-Steine. Das neueste Spiel zu den bunten Bauklötzen könnte auch erwachsene Spieler dazu bringen, diese Steine wieder hervorzukramen: 20 Missionen lang folgen Sie in **Lego Pirates of the Caribbean** der Handlung der vier **Fluch der Karibik**-Kinofilme. Dabei steuern Sie bekannte Charaktere wie den Piraten Jack Sparrow (gespielt von Johnny Depp). Mittels des neuen Kreismenüs wechseln Sie fix zwischen Figuren oder teilen sich die Kontrolle im Koop-Modus mit einem Freund am selben PC. Jeder Held besitzt eine andere Stärke, etwa die Fähigkeit, besonders hoch zu springen oder beschädigte Apparaturen instand zu setzen. Logische Rätsel machen Gebrauch von der Kombination dieser Talente: Sie buddeln versteckte Bauteile aus, errichten daraus eine Kanone, erreichen per Doppelsprung eine ansonsten unzugängliche Fackel und sprengen mit der Haubitze den Weg frei. Lustige Ideen sorgen für Abwechslung, wenn Sie etwa in einem Skelettkäfig über eine Insel rollen oder über die Dächer fahrender Kutschen hüpfen.



Anders als die häufigen Rätsel sind die Kämpfe sehr simpel.

Wertung



EINZELSPIELER	81
MEHRSPIELER	83
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	12.05.2011

Peter meint



Normalerweise verkleide ich mich ja nur für Karneval und Rollenspiele im Schlafzimmer als Pirat. Angesichts der perfekt umgesetzten Freibeuterstimmung in **Lego Pirates of the Caribbean** greife ich aber gerne zu Dreispitz und Entermesser. Die Serienkennern vertrauten Steuerungs- und Kameraprobleme stören jedoch auch bei diesem Karibikabenteuer.

Hydrophobia: Prophecy

Wassermassenpanik

Genre: Action | Entwickler: Dark Energy Digital Ltd. | Hersteller: Dark Energy Digital Ltd.

Text: Stefan Weiß


In den gefluteten Gängen kommt beklemmende Stimmung auf.

„Eine Seefahrt, die ist lustig ..." Das gilt leider nicht für die Bewohner der schwimmenden Stadt Queen of the World, die im Jahr 2051 von finsteren Fanatikern, den Neo-Malthusianern, heimgesucht wird. Die Bösewichter zünden mehrere Sprengladungen, die schwimmende Stadt droht zu sinken. Für Servicetechnikerin Kate (in deren Rolle Sie schlüpfen) beginnt nun ein Kampf auf Leben und Tod, bei dem Sie vor toll animierten Wassermassen und dümmlich agierenden Gegnern flüchten. Auf Ihrer knapp dreistündigen Flucht in Schulterperspektive absolvieren Sie Hüpfeinlagen, schwimmen, tauchen, ballern, lösen simple Schalterrätsel und spüren mit einem Spezialgerät versteckte Codes auf, um verschlossene Türen zu öffnen. Warum diese Codes wild an die Wände geschmiert sind, muss man nicht verstehen, ebenso wenig wie die recht abstrus wirkende Hintergrundgeschichte. **Hydrophobia: Prophecy** stellt die inzwischen dritte Version des Spiels dar. 2009 auf Xbox Live Arcade erschienen, bot **Hydrophobia** auf der Konsole nur mittelprächtige Unterhaltung und es gab mächtig Schelte vonseiten der Spieler. Die Entwickler nahmen sich das zu Herzen und überarbeiteten das Spiel komplett, um im Dezember 2010 **Hydrophobia: Pure** für die Xbox nachzulegen.

Die jetzt erschienene PC-Fassung wurde nochmals verbessert und mit zusätzlichen Levelabschnitten und einem neuen Bosskampf garniert. Das Wasserspektakel geht als kurzweiliges Spielchen für zwischendurch in Ordnung, man merkt ihm jedoch die recht schlampige Konsolenportierung an vielen Ecken an: Die Steuerung, insbesondere die Kameraführung, ist nicht sonderlich gelungen und das Checkpoint-System nervt mitunter. Schlimm sind die deutschen Texte, die anscheinend mal eben durch die Übersetzungsanwendung Babel Fish gejagt wurden: „Sie müssen sich durch die Cycloconvertors gehen dann an den Laderampen zu gehen ..." Na, dann ist ja alles klar!


Hin und wieder müssen Sie mit Kate über Hindernisse balancieren.

Wertung



EINZELSPIELER 72

MEHRSPIELER --

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	09.05.2011

Stefan meint



Die vielen Textfehler in der deutschen Fassung lassen sich schon fast als humoristische Einlage werten. Falls Sie das nicht mögen, stellen Sie die Texte im Spiel lieber auf Englisch um. Die drei Stunden Wasserplanscherei mit Kate gehen in Ordnung, nur hätte ich mir die kesse Dame gerne in einem passenden Badeanzug gewünscht.

Starpoint Gemini

Peterchens Mondfahrt

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Little Green Men | Hersteller: Iceberg Interactive

Text: Peter Bathge

Aus der Vogelperspektive lenken Sie Ihr Raumschiff durch ein tristes Universum. Dabei folgen Sie einer öden Geschichte, die mit leblosen Charakteren und vom Blatt abgelesenen Dialogen langweilt.


Die einfallslos designten Raumschiffe sind noch der optische Höhepunkt des Spiels.

Zusammen mit der gemächlichen Reisegeschwindigkeit Ihrer Weltraumschüssel besteht Einschlafgefahr. Dazu kommen eine überladene Steuerung und schlecht ausbalancierte Kämpfe, die nur auf dem Papier mit verschiedenen Waffentypen und Manövern Komplexität versprechen. Lediglich der Stufenaufstieg Ihres Alter Ego und der Kauf von immer besseren Schiffsystemen motivieren. Allerdings zwingt Sie das Spiel zu oft dazu, vor der nächsten Mission mittels fader Zufallsaufträge Erfahrung zu sammeln.

Wertung



EINZELSPIELER 51

MEHRSPIELER --

PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	27.05.2011

Peterchen meint



Jetzt weiß ich endlich, warum die USA ihr Raumfahrtprogramm in Kürze aufgeben: Das All ist öde und der Job als Raumschiffkapitän mehr Plackerei als Spaß.

RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Juni			
Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	16. Juni
Alpha Polaris	Adventure	Just A Game	24. Juni
Capoeira	Beat 'em Up	Just A Game	17. Juni
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	10. Juni
Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	17. Juni
FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	24. Juni
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	3. Juni
Julia: Tödliches Verlangen	Adventure	Just A Game	24. Juni
Mozart: Das letzte Geheimnis	Adventure	Just A Game	10. Juni
Pride of Nations	Strategie	Paradox Interactive	10. Juni
Red Faction: Armageddon	Ego-Shooter	THQ	7. Juni
Storm over the Pacific	Strategie	Just A Game	17. Juni
Untertagebau-Simulator 2011	Strategie	Astragon	29. Juni
What Makes You Tick: A Stitch in Time	Adventure	Just A Game	3. Juni
Außerdem für das 2. Quartal 2011 angekündigt			
Drakensang Online	Online-Rollenspiel	Bigpoint	2. Quartal
Dungeon Defenders	Action-Rollenspiel	Trendy Entertainment	2. Quartal
Lucha Fury	Beat 'em Up	Punchers Impact	2. Quartal
Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	2. Quartal
Juli			
Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	21. Juli
Super Street Fighter 4 Arcade Edition	Beat 'em Up	Capcom	Juli
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	Juli
August			
Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	26. August
Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	25. August
Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	THQ	August
3. Quartal 2011			
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	September
F1 2011	Rennspiel	Codemasters	23. September
Harveys Neue Augen	Adventure	Daedalic	3. Quartal
Jurassic Park	Adventure	Telltale	3. Quartal
King Arthur 2	Strategie-Rollenspiel	Paradox Interactive	3. Quartal
Might and Magic: Heroes 6	Strategie	Ubisoft	8. September
Moorhuhn: Tiger & Chicken	Action-Adventure	Phenomedia	September
Pirates of Black Cove	Actionspiel	Paradox Interactive	3. Quartal
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	16. September
Supreme Ruler: Cold War	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal
The Cursed Crusade	Actionspiel	Dtp	3. Quartal
Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Zuxxez	September
4. Quartal 2011			
Assassin's Creed Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	November
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	21. Oktober
Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	4. Quartal



Super Street Fighter 4 Arcade Edition

Mit der kommenden **Arcade Edition** von **Street Fighter 4** erhalten PC-Spieler Zugriff auf 14 neue Straßenkämpfer, jungfräuliche Kampfareale, verbesserte Replays und Spectator-Modi, coole Bonus-Levels und eine komplett frische Charakterbalance – Fett!



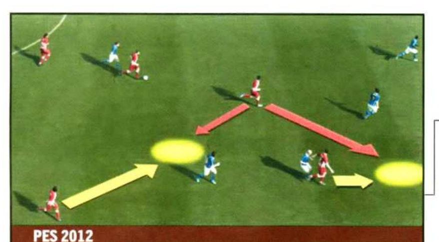
Rage

Nachdem **Brink** nicht der erhoffte Überflieger geworden ist, schielen wir nun schon ganz gierig auf **Rage**. Das neueste Game des Ego-Shooter-Erfinders id Software verspricht grandiosen Mehrspieler-Spaß mit haarsträubenden Fahrzeugpassagen!



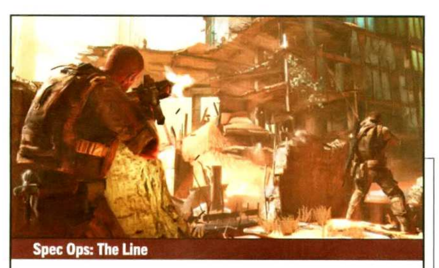
Battlefield 3

Erste Videos und Screens zeigen bereits die Power der neuen Frostbite-2-Engine: Bei **Battlefield 3** geht die Post ab, dass einem Hören und Sehen vergeht! Die Schlachtfelder wirken dank detailreich inszenierter Umgebungszerstörung realistischer denn je!



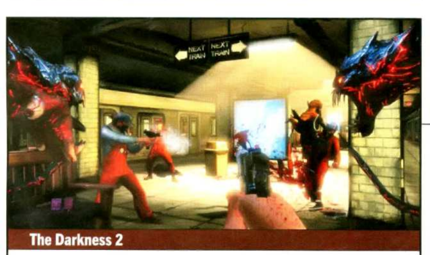
PES 2012

Traditionell erscheinen jedes Jahr im Herbst Updates aller wichtigen Sportspiele, selbstverständlich auch der erfolgreichen Fußballserie **Pro Evolution Soccer**! Die verbesserte KI soll dabei echtes Mannschaftsgefühl vermitteln! Wir sind äußerst gespannt!



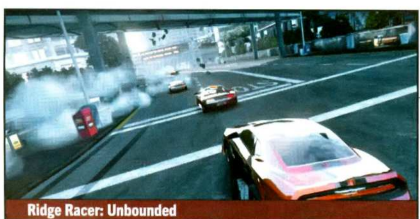
Spec Ops: The Line

Als Captain eines Delta-Force-Teams werden Sie nach Dubai geschickt, um einen Colonel zu retten. Die Metropole wurde von Sandstürmen heimgesucht und weitgehend begraben. Der Sand spielt bei Feuergefechten daher eine wichtige Rolle! Wir sind gespannt!



The Darkness 2

Jackie Estacado bekommt zu seinem 21. Geburtstag ein besonderes Geschenk von seinem Vater: Neben den übernatürlichen Kräften von The Darkness erbt Jackie auch noch den altbekannten Fluch von seinem Vater. Ab jetzt immer schön im Schatten bleiben!



Ridge Racer: Unbounded

Wenn Sie von der **Ridge Racer**-Serie noch nie etwas gehört haben, dann ist das fast schon ein Verbrechen! PC-only-Zockern sei aber ausnahmsweise verziehen! Jedenfalls ist für 2012 erstmals eine PC-Version von **Ridge Racer** angekündigt. Mehr dazu auf Seite 72.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Jagged Alliance 2: Back in Action	Strategie	Bitcomposer	4. Quartal
Magna Mundi	Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal
Mass Effect 3	Rollenspiel	Electronic Arts	November
Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	4. Quartal
Saints Row: The Third	Actionspiel	THQ	4. Quartal
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
X Rebirth	Strategie	Deep Silver	4. Quartal
Außerdem für 2011 angekündigt			
Afterfall: Insanity	Actionspiel	Just A Game	2011
Age of Empires Online	Strategie	Microsoft	2011
Airline Tycoon 2	Strategie	Kalypso	2011
Anno 2070	Strategie	Ubisoft	2011
Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	2011
Confrontation	Strategie	Focus Home Interactive	2011
Dead Island	Action	Deep Silver	2011
Defence of the Ancients 2 (DotA 2)	Online-Strategiespiel	Valve	2011
Defenders of Ardania	Strategie	Paradox Interactive	2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	2011
Deponia	Adventure	Daedelic	2011
End of Nations	Strategie	Trion Worlds	2011
From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
Gettysburg: Armored Warfare	Mehrspieler-Shooter	Paradox Interactive	2011
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Resident Evil: Operation Raccoon City	Actionspiel	Capcom	2011
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver	2011
Salem	Online-Rollenspiel	Paradox Interactive	2011
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2011
Splinter Cell 6	Actionspiel	Ubisoft	2011
Stronghold 3	Strategie	2K Games	2011
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	2011
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	2011
Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	2011
Tribes: Ascend	Mehrspieler-Shooter	Unbekannt	2011
Trine 2	Jump & Run	Frozenbyte	2011
Xcom	Ego-Shooter	2K Games	2011
2012			
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	2012
Bioshock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Crusader Kings 2	Strategie	Paradox Interactive	2012
Das schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Hitman 5: Absolution	Actionspiel	Square Enix	2010
I am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2012
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2012
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2012
Metro 2034	Ego-Shooter	THQ	2012
Naval War: Arctic Circle	Strategie	Paradox Interactive	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	2012
Stalker 2	Ego-Shooter	Unbekannt	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Strategie	Blizzard	2012
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/Electronic Arts	2012
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2012

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)



1. **CoD 4: Modern Warfare**
   Entwickler: Infinity Ward
   Spielspaß: 94%
   Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter
2. **Half-Life 2**
   Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%
3. **Bioshock**
   Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%
4. **Call of Duty: Modern Warfare 2**
   Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%
5. **Crysis**
   Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)



1. **Unreal Tournament 3**
   Entwickler: Epic Games
   Spielspaß: 93%*
   Mehrspieler-Shooter der Extraklasse
2. **Battlefield 2**
   Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*
3. **Left 4 Dead 2**
   Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*
4. **Battlefield: Bad Company 2**
   Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*
5. **Call of Duty: Black Ops**
   Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES



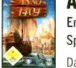
1. **Grand Theft Auto 4**
   Entwickler: Rockstar North
   Spielspaß: 93%
   Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
2. **Batman: Arkham Asylum**
   Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%
3. **Dead Space 2**
   Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%
4. **Assassin's Creed 2: Brotherhood**
   Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%
5. **GTA: Episodes from Liberty City**
   Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

STRATEGIE



1. **Starcraft 2**
   Entwickler: Blizzard Entertainment
   Spielspaß: 90%
   Drei Fraktionen, jede Menge Spaß – kaufen!
2. **Empire: Total War**
   Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%
3. **Company of Heroes**
   Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%
4. **Civilization 5**
   Entwickler: Firaxis | Spielspaß: 88%
5. **Warhammer 40.000: Dawn of War 2**
   Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1. **Anno 1404**
   Entwickler: Related Designs
   Spielspaß: 91%
   Das wohl beste Aufbauspiel aller Zeiten
2. **Die Sims 3**
   Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%
3. **Anno 1701**
   Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%
4. **Fußball Manager 10**
   Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%
5. **Die Siedler 7**
   Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN



1. **Portal 2**
   Entwickler: Valve
   Spielspaß: 95%
   Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!
2. **Street Fighter 4**
   Entwickler: Capcom | Spielspaß: 92%*
3. **Blazblue: Calamity Trigger**
   Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*
4. **Portal**
   Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%
5. **Super Meat Boy**
   Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

ADVENTURES



1. **Sam & Max: Season One**
   Entwickler: Telltale Games
   Spielspaß: 87%
   Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer
2. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
   Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%
3. **Monkey Island 2: Special Edition**
   Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%
4. **Runaway: A Twist of Fate**
   Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%
5. **The Book of Unwritten Tales**
   Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%

ROLLENSPIELE



1. **Dragon Age: Origins**
   Entwickler: Bioware
   Spielspaß: 91%
   Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene
2. **Fallout 3**
   Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%
3. **Mass Effect 2**
   Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
4. **Dragon Age 2**
   Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
5. **The Witcher 2: Assassins of Kings**
   Entwickler: CD Projekt Red | Spielspaß: 88%

ONLINE-ROLLENSPIELE



1. **World of Warcraft**
   Entwickler: Blizzard Entertainment
   Spielspaß: 93%*
   Immer noch Suchtmittel Nummer 1
2. **Aion**
   Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*
3. **Der Herr der Ringe Online**
   Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*
4. **Rift**
   Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*
5. **Guild Wars: Factions**
   Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

SPORTSPIELE



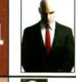
1. **Pro Evolution Soccer 2010**
   Entwickler: Konami
   Spielspaß: 91%
   Die beste Fußball-Simulation auf dem PC
2. **NBA 2K11**
   Entwickler: Take 2 | Spielspaß: 90%
3. **Madden 08**
   Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%
4. **Tiger Woods PGA Tour 08**
   Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%
5. **FIFA 11**
   Entwickler: EA Canada | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE



1. **Race Driver: GRID**
   Entwickler: Codemasters
   Spielspaß: 91%
   Die volle Packung Renn-Action!
2. **Need for Speed: Shift 2 Unleashed**
   Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%
3. **Dirt 3**
   Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%
4. **Colin McRae: Dirt 2**
   Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%
5. **Blur**
   Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

5 GRÜNDE, WARUM HITMAN 5 ROCKT



1. **Die Optik**
   Die fortschrittliche Glacier-2-Technologie von IO Interactive verspricht bei **Hitman 5** eine detailreiche Mördergrafik!
2. **Das Performance Capturing**
   Digitalisiert Stimmen und Moves von Schauspielern
3. **Der Bösewicht**
   Keith Carradine übernimmt die Rolle von Blake Dexter
4. **Die Glatze**
   Das auffälligste Markenzeichen von Agent 47
5. **Die Klaviersaite**
   Das unauffälligste Markenzeichen von Agent 47

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10 [Quelle:] SATURN
DEUTSCHLAND

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS	CD Projekt Red	Namco Bandai	07/11	88%
2.	BRINK	Splash Damage	Bethesda	05/11	80%*
3.	PORTAL 2	Valve	Electronic Arts	06/11	95%
4.	CRYSIS 2	Crytek	Electronic Arts	04/11	90%
5.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%
6.	DIE SIMS 3	The Sims Studio	Electronic Arts	08/09	89%
7.	RIFT	Trion Worlds	Trion Worlds	05/11	88%*
8.	ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	Ubisoft Montreal	Ubisoft	05/11	90%
9.	STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	90%
10.	DIE SIMS: MITTELALTER	The Sims Studio	Electronic Arts	05/11	84%

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%
2.	GRAND THEFT AUTO 4	Rockstar North	Take 2	02/09	93%
3.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
4.	MASS EFFECT 2	Bioware	Electronic Arts	03/10	88%
5.	BULLETSTORM	People Can Fly	Electronic Arts	04/11	86%
6.	DRAGON AGE 2	Bioware	Electronic Arts	02/11	88%
7.	THE WITCHER	CD Projekt	Atari	01/08	86%
8.	ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	Ubisoft Montreal	Ubisoft	05/11	90%
9.	CRYSIS 2	Crytek	Electronic Arts	04/11	90%
10.	DRAGON AGE: ORIGINS	Bioware	Electronic Arts	12/09	91%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. FABLE 3

Fable 3 konnte den Zeitfresser **Portal 2** knapp überflügeln und übernahm diesmal die Poleposition unter den Top-Spielen der PCA-Redakteure.

Platz	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	FABLE 3	Lionhead Studios	Microsoft	07/11	87%
2.	PORTAL 2	Valve	Electronic Arts	06/11	95%
3.	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS	CD Projekt Red	Namco Bandai	07/11	88%
4.	RED FACTION: ARMAGEDDON	Volition	THQ	07/11	83%
5.	DIRT 3	Codemasters	Codemasters	07/11	88%

* Mehrspieler

Mitmachen & gewinnen!

Dreckig, blutig und episch, mit einem Schuss Nacktheit. Klingt nach dem Duke, ist aber der Hexer Geralt!

Doch keine Angst, auch dieser Genosse hat ein vorzügliches Spiel im Gepäck, das wir verlosen: Drei Exemplare von **The Witcher 2: Assassins of Kings** warten auf neue Besitzer. Sie könnten einer davon sein!

Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



MULTIMEDIA

Was ist neu im Kino, auf Konsole, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!

L.A. Noire

Stadt der Bengel

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Team Bondi | Hersteller: Rockstar Games

Text: Thorsten Küchler

Die **GTA**-Macher überraschen mit einem erwachsenen Detektiv-Spiel!

Skandal Nummer 1: Nach **Red Dead Redemption** kommt nun mit **L.A. Noire** das zweite Rockstar-Spiel in Folge nur auf Konsole heraus! Skandal Nummer 2: Das Detektiv-Drama ist nicht so brillant wie der genannte Westernbruder. Dies bedeutet aber nicht, dass **L.A. Noire** eine Enttäuschung wäre. Ganz im Gegenteil, wie unser Test der PlayStation-3-Version bestätigt!

Sherlock Holmes' Erben

Die Story des Spiels dreht sich um Cole Phelps, der als Kriegsveteran ins Los Angeles der 1940er-Jahre zurückkehrt und dort bei der Polizei anheuert. Zu Beginn noch ein schnöder Streifenbulle, führt die Karriere des Ehrgeizlings später über das Verkehrs- und Morddezernat bis hin zur Sitte und schließlich zur Abteilung für Brandstiftungsfälle.



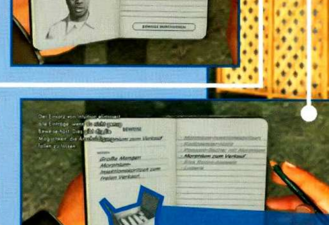


Das Deckungssystem (links) funktioniert leider nicht immer wie gewünscht. Auch die künstliche Intelligenz der Gegner lässt sich kaum als solche bezeichnen.

Die Verhöre

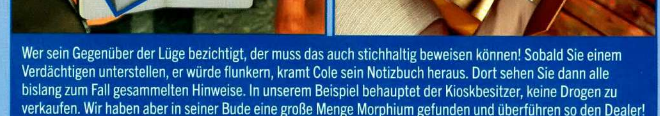
In L.A. Noire gilt: Schweigen ist Silber, Reden ist Gold!

Einen Großteil des Abenteuers verbringen Sie damit, Verdächtige und Zeugen zu interviewen. Der Clou daran: Sie müssen nach jeder gestellten Frage die Mimik Ihres Gegenübers lesen und einschätzen. Spricht der Kerl die Wahrheit? Will ich seine Aussage anzweifeln? Oder handelt es sich um eine Lüge, die ich beweisen kann? Das sind die faszinierend anderen Fragen, die Sie während des Spiels beschäftigen werden.





Intuitionspunkte sind eine Art Joker: Wissen Sie nicht weiter, so können Sie mit je einem Punkt eine falsche Antwort löschen – ähnlich wie bei „Wer wird Millionär?"



Wer sein Gegenüber der Lüge bezichtigt, der muss das auch stichhaltig beweisen können! Sobald Sie einem Verdächtigen unterstellen, er würde flunkern, kramt Cole sein Notizbuch heraus. Dort sehen Sie dann alle bislang zum Fall gesammelten Hinweise. In unserem Beispiel behauptet der Kioskbesitzer, keine Drogen zu verkaufen. Wir haben aber in seiner Bude eine große Menge Morphium gefunden und überführen so den Dealer!

Insgesamt müssen Sie im Verlauf der Solo-Kampagne 21 separate Verbrechen auflösen, die (so viel sei verraten) am Ende alle doch irgendwie zusammenhängen. Parallel dazu verläuft noch ein Handlungsstrang, der Coles Vergangenheit beim Militär beleuchtet. Und auch dieser hat, Sie ahnen es bereits, weitreichende Auswirkungen auf das (leider etwas vorhersehbare) Ende der Geschichte.

Täglich grüßt das Mordopfer

Bis das erwähnte Finale über den Bildschirm flimmert, haben Sie aber gut und gerne 15 Stunden Ermittlungsarbeit vor sich. Im Grundaufbau sind dabei fast alle Missionen identisch: Sie fahren durch die offene Spielwelt zu einem Tatort, suchen dort nach Hinweisen, befragen Zeugen und verhaften schließlich einen oder gar mehrere Verdächtige. Doch nicht alle Ereignisse sind strikt vorgegeben: So kann es beispielsweise sein, dass Sie einen Unschuldigen einsperren oder aber bestimmte Schauplätze wegen schlampiger Hinweissuche gar nicht erst zu Gesicht bekommen. Sehr lobenswert: Das Spiel gibt Ihnen in der Abschlussübersicht jedes Falls kleine Tipps zu den Dingen, die Sie verpasst haben. Außerdem motiviert eine Sternebewertung (maximal gibt's fünf), die vom Hauptmenü aus einzeln anwählbaren Fälle nochmals anzugehen.

Interaktiver Krimi

Die größte Stärke des Spiels ist seine Inszenierung: Famos geschnittene Zwischensequenzen, zwielichtige Charaktere, große Emotionen – man fühlt sich glatt in einen Humphrey-Bogart-Streifen hineinversetzt. Aber Vorsicht: Die Sprachausgabe ist zwar exzellent, aber nicht auf Deutsch! Wer im Englischunterricht nicht gut aufgepasst hat, der muss zwangsweise ständig auf die Untertitel glotzen – und verpasst so entscheidende Details. Vor allem bei den innovativen Verhören fällt dies negativ auf, schließlich sollen Sie ja die Emotionen Ihrer Gesprächspartner an deren virtuellen Visagen ablesen. Apropos Gesichter: Die Mimik der Digi-Schauspieler gehört zum Besten, was man je in einem Spiel gesehen hat. In Sachen authentische Darstellung menschlicher Emotionen ist **L.A. Noire** absolut wegweisend. Allerdings muss man auch festhalten, dass einige der Verbrecher maßlos übertriebene Augenakrobatik veranstalten. Da würde dann selbst eine Stubenfliege bemerken, dass hier jemand versucht, seine Lügen zu vertuschen. Ebenfalls ärgerlich: Das Spiel nimmt es mit der Logik nicht so genau! So werden einige vermeintliche Täter völlig überstürzt eingebuchtet – obwohl die angeblich stichhaltigen Beweise vor keinem Gericht der Welt Bestand hätten.



In den 40er-Jahren gab es noch keine Handys. Ergo rufen Sie von Telefonzellen aus bei der Zentrale an, um die Adresse eines Wagenhalters zu erfragen.



Die Schlägereien sind ebenso selten wie spielerisch gehaltlos. Wie in **Mafia 2** reicht es zumeist aus, einfach wild auf die Tasten zu hämmern.

Ermittlung am Tatort

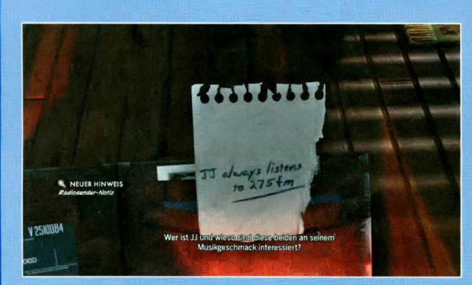
Zu Beginn eines jeden Falls müssen Sie am Schauplatz des Verbrechens nach Beweisen und Indizien suchen. Wir zeigen Ihnen anhand eines Beispiels, wie das spielerisch abläuft.



Am Tatort warten stets bereits andere Polizisten sowie der Gerichtsmediziner (im Bild rechts) auf Sie. Letzterer versorgt Cole mit den wichtigsten Vorab-Details: Wann ist das Opfer verstorben? Gibt es irgendwelche Auffälligkeiten? Nach was für einer Art von Mordwaffe suchen wir? Klasse gelöst: Wenn Sie mal partout nicht weiter wissen, steht Ihnen Ihr Partner auf Knopfdruck mit Rat und Tat zur Seite.



Zuerst sollte man den leblosen Körper des Ermordeten untersuchen. Hierbei zoomt die Kamera nahe an den Leichnam heran und Cole streckt seine Hand aus. Nun können Sie die Griffel des Cops mit dem Analogstick an eine interessante Stelle lenken und so beispielsweise die Taschen des Toten unter die Lupe nehmen. Praktisch: Der Controller beginnt zu vibrieren, wenn Sie sich einer relevanten Stelle nähern!



Wie erhofft hat der Tote ein Beweisstück in seinem Geldbeutel. Auf dem Zettel steht in Kritzelschrift etwas von einem gewissen „JJ", der stets eine bestimmte Radiofrequenz hört – solche Details werden automatisch in Coles virtuelles Notizbuch eingetragen. Später stoßen wir dann tatsächlich auf ein Rundfunkgerät mit Geheimfach – und nun raten Sie mal, wie man die verborgene Schublade öffnet ...

Und ... Action!

Trotz seines betont ruhigen Tempos kommt auch **L.A. Noire** nicht ohne Action-Einlagen aus. Ob Verfolgung zu Fuß oder am Steuer eines Autos, ob Schusswechsel oder Schlägerei – jede der Sequenzen fügt sich sinnvoll und nahtlos in den Spielverlauf ein. Schade nur, dass die ohnehin dezent sperrige Steuerung besonders hier eindeutig an ihre Komfortgrenzen stößt. Das Deckungssystem funktioniert nicht präzise genug, der Übergang zwischen „Cole geht gemütlich" und „Cole spurtet los" ist arg sprunghaft. Frust kommt aber dennoch keiner auf, denn die Action-Passagen sind meist sehr kurz und verfügen über ausreichend Rücksetzpunkte. Man spürt geradezu, dass die Entwickler diese Einlagen nur als „Muss halt drin sein"-Element ansehen.

Ungleich mehr Mühe hat man sich beim Design der Spielwelt gegeben: Das digitale Los Angeles der 40er-Jahre wirkt unglaublich authentisch und atmosphärisch. Klar, viele Gebäude sind nur Staffage – aber im Vergleich zu einem **Mafia 2** ist die Stadt weitaus belebter und lädt zu Entdeckungstouren ein. Alleine schon deshalb, weil Entwickler Team Bondi einige unterhaltsame Nebenbeschäftigungen ins Spiel eingebaut hat (siehe Kasten rechts).

Help is on the way

Sehr durchdacht sind auch die diversen Hilfesysteme von **L.A. Noire**. Wer mal nicht weiter weiß, der kann zum Beispiel einfach seinen jeweiligen Cop-Partner fragen – dieser lässt dann einen entsprechenden Kommentar der Marke „Wir sollten die Ehefrau des Opfers besuchen" ab. Außerdem greift Ihnen an den Tatorten eine zweistufige (jederzeit abschaltbare) Suchhilfe unter die Arme. Sobald Sie sich einem wichtigen Hinweis nähern, ertönt eine markante Klaviermelodie. Zusätzlich beginnt Ihr PS3-Controller leicht zu vibrieren – allerdings nur, wenn Sie einen Dual-Shock besitzen!

Ich nehme den Publikumsjoker

Die wichtigste Komfortfunktion hat man sich aber bei „Wer wird Millionär?" abgeschaut: Mit den sogenannten Intuitionspunkten können Sie bei Verhören falsche Reaktionsoptionen wegstreichen oder aber die Top-Antwort der Online-Community einsehen.

Wirklich geärgert hat uns indes das Notizbuch, welches eigentlich alle relevanten Dinge im Spiel festhalten sollte. Bei aktivierten Untertiteln werden einige Beweise jedoch erst dann registriert, wenn der im Schneckentempo eingeblendete Untertitel-Text durchgelaufen ist. Das birgt enorme Frustgefahr. Aber selbst solch ein amateurhafter Fehler kann nichts daran ändern, dass **L.A. Noire** ein besonderes Erlebnis ist. Eines, das Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Es sei denn, Sie wollten unbedingt ein **GTA** in Schwarz-Weiß haben ...



Die spannend durchgeskripteten Verfolgungsjagden sind spektakulär gemacht – allerdings kommt es hier gelegentlich zu KI-Fehlern!

Viel zu tun: die Nebenbeschäftigungen von L.A. Noire

Abseits der Hauptstory bietet L.A. Noire überraschend viel optionale Unterhaltung. Ein kleiner Überblick:


Versteckte Autos

Insgesamt 15 schicke Nobelhobel-Oldtimer sind im Los Angeles der 40er-Jahre versteckt. Das Auffinden der Sportwagen ist aber recht simpel: Auf der jederzeit aufrufbaren Karte sehen Sie „?"-Symbole, die auf eine entsprechende Garage hinweisen. Dort genügt es dann, in die jeweilige Karosse einzusteigen – schon wird sie automatisch Ihrer Auto-Galerie hinzugefügt.



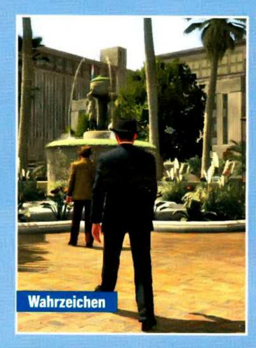
Goldene Filmdosen

Sie sind die digitalen Nadeln im Heuhaufen – denn wer nicht jede Ecke absucht, der wird keine der glänzenden Büchsen finden. Wir haben beispielsweise in insgesamt 50 Stunden Spielzeit gerade mal eine einzige Filmdose entdeckt. Ebenfalls fies: Im Gegensatz zu den anderen Sekundärbeschäftigungen hilft Ihnen die Karte hier nicht weiter!


Straßenverbrechen

Ob Suizidversuch, Banküberfall oder geisteskranker Gewalttäter – die insgesamt 40 optionalen Nebenmissionen sind erstaunlich abwechslungsreich inszeniert. Schade allerdings, dass die Aufklärung der meisten Straßenverbrechen maximal zwei bis drei Minuten dauert. Dennoch: Uns haben die gewitzten Bonus-Einsätze prima unterhalten.

Die Sehenswürdigkeiten von Los Angeles sind nicht nur optisch toll ins Spiel integriert, sie stacheln auch Ihre Entdeckerlust an. Denn die meisten der Plätze, Wolkenkratzer und öffentlichen Gebäude müssen Sie selbst ausfindig machen, indem Sie nahe an ihnen vorbeifahren.


Wahrzeichen


Outfits für Cops

Im Laufe seiner Karriere wechselt Cole mehrmals das Dezernat, in dem er arbeitet – und entsprechend auch seine Kleidung. Ohne Vorbesteller-Klamotten gibt es insgesamt sechs Anzüge. Nur einer davon hat spielerische Relevanz, weil er Cole besser vor Gegentreffern schützt.

Infos zum Spiel

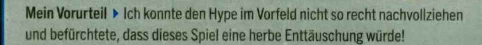
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	20.05.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION
Trotz der Freigabe „ab 16 Jahren" ist das Spiel komplett ungeschnitten – und nicht gerade zimperlich mit der Darstellung von Gewalt. Einige zu untersuchende Leichen sind übel zugerichtet, bei den Schießereien spritzt massig Blut.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Enttäuschend: **L.A. Noire** bietet keinerlei Multiplayer-Beschäftigung. Einzig der Rockstar Social Club benötigt eine Online-Anbindung, damit Sie Ihre Leistungen mit denen Ihrer Freunde vergleichen können.

Thorsten meint

„Kein Meisterwerk – aber ein tolles Spiel!"



Mein Vorurteil ▸ Ich konnte den Hype im Vorfeld nicht so recht nachvollziehen und befürchtete, dass dieses Spiel eine herbe Enttäuschung würde!

Als Redakteur freut man sich, wenn ein Spiel entweder schrottig oder aber perfekt ist – denn das macht die Wertungsvergabe schön einfach. **L.A. Noire** ist indes (wie schon **Heavy Rain**) ein Schreiberlings-Albtraum: Es passt in kein Schema, bietet viel Angriffsfläche und macht doch viele Dinge wahnsinnig gut. Was also tun? Jeden Pipi-Mist kritisieren oder doch lieber ins Hype-Horn blasen? Ich entscheide mich hiermit für eine Mischung aus beidem und sage: Ja, **L.A. Noire** sollte jeder Konsolenbesitzer gezockt haben, denn es ist ein faszinierendes Erlebnis. Aber nein, es ist kein Spiel, das jedem zusagen wird. Einige werden nun denken: „Blödes Kompromiss-Geschwafel, das ist ja wie im Bundestag!" Ich aber sage: Bei einem solch komplexen Werk kann es keine allgemeingültige Bewertung geben – nur eine von vielen möglichen Meinungen. Meine kennen Sie nun!

Wertung

PRO
- Grandiose Krimi-Atmosphäre
- Spannendes Detektiv-Gameplay
- Erwachsene, wendungsreiche Story
- Famose Mimikdarstellung

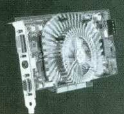
CONTRA
- Nervige, sperrige Steuerung
- Diverse Logikfehler und Mini-Bugs

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	--




ALTERNATE







THORTECH



179,90

800-Watt-Netzteil

Thortech Thunderbolt Plus

- 800 Watt Dauerleistung • 15x Laufwerks-/ 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Effizienz bis zu 92% • Kabel-Management • 1x 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS12V 2.91

TN8VG1

Achten Sie auf Intel Inside®

74,90

Prozessor

Intel® Pentium® Prozessor G840

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 2x 2.800 MHz Kerntakt • 512 KB Level-2-Cache
- 3 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HRGI05

AMD



48,99

Prozessor

AMD Athlon™ II X2 250

- Dual-Core (45 nm) • 2x 3.000 MHz Kerntakt
- 2 MB Level-2-Cache • 4.000 MT/s Bustakt
- Sockel-AM3 • inkl. CPU-Kühler

HD1AI5

ASRock



99,90

Mini-ITX-Mainboard

ASRock E350M1/USB3

- inkl. AMD Fusion E-350 (1,6 GHz) Prozessor
- AMD A50M Chipsatz • 2x DDR3-RAM
- AMD Radeon HD 6310 Grafik • PCIe 2.0 x16
- 4x SATA 6Gb/s, eSATA • 2x USB 3.0, 4x USB 2.0

GLAR02

ZALMAN



44,99

CPU-Kühler

Zalman CNPS9900 MAX BLUE

- für Sockel 775, AM2(+), AM3, 1155, 1156, 1366
- Abmessungen: 131x152x94 mm
- 6 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter

HXLZ46

Antec Believe it.



79,90

650-Watt-Netzteil

Antec EA 650 GREEN

- 650 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 13x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.3

TN6A04

ENERMAX POWER. INNOVATION. DESIGN.

74,90

500-Watt-Netzteil

Enermax EES500AWT-ErP

- 500 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 86%
- 12x Laufwerks-, 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3

TN5X00

ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection



71,90

ATX-Mainboard

ASUS M5A87

- Sockel AM3+ • AMD 870 Chipsatz
- USB 3.0 • Gigabit-LAN • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s
- 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 3x PCI

GAEA02

msi



102,90

ATX-Mainboard

MSI P67A-C45

- Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz
- 4x DDR3-RAM • 2xSATA 6Gb/s 4xSATA 3Gb/s
- 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire
- 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 3x PCI

GREM20

AeroCool



59,90

PC-Gehäuse

Aerocool CyborgX

- Einbauschächte extern: 5x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"
- Lüfter: 2x 120 mm • Front: 2x USB
- ATX-Bauform

TQXR43

APC by Schneider Electric

27,99

Überspannungsschutz-Steckerleiste

APC Performance SurgeArrest

- 8x Schutzkontaktstecker
- Datenleitunsschutz (2x RJ-11)
- Schutzkontakt CEE 7/7P
- 3 m Anschlusskabel

TWZA69

Empowered by Innovation NEC

61 cm

349,-

LCD-Monitor

NEC MultiSync EA241WM

- 61 cm (24") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Kontrast: 1.000:1
- Helligkeit: 400 cd/m² • 4-Port USB-Hub
- 1x DVI-D (HDCP), 1x VGA, Audio

V5LN51

Hanns·G



139,90

LCD-Monitor

HannsG HH241DPB

- 59,8 cm (23,6") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 15.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x DVI-D, 1x VGA, Audio

V5LR25



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen



539,-

Grafikkarte
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP2
- NVIDIA GeForce GTX 580 • 815 MHz Chiptakt
- 3 GB GDDR5-RAM • 4,1 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JDXTFB



149,90

Grafikkarte
XFX HD6870
- ATI Radeon HD6870 • 900 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0 • PCIe 2.1 x16
- 2x Mini DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI

JCXXW2



169,90

Grafikkarte
GIGABYTE GeForce GTX 560 OC
- NVIDIA GeForce GTX 560 • 830 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- WindForce 2X (2x 100-mm-Lüfter und 4 direkt-Heatpipes) • 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXYFW



120-GB-SSD

189,90

Solid-State-Drive
OCZ Agility3 2,5"
- „AGT3-25SAT3-120G" • 120 GB Kapazität
- 525 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 50.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMNB18

G.SKILL

129,90

Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)
G.Skill 8 GB DDR3-2133-Kit
- „F3-17000CL9D-8GBXLD", RipjawsX-Serie
- DDR3 - 2133 (PC3 - 17000)
- für die Intel® „Sandy Bridge"-Plattform
- Timing: 9-11-9-28 • Kit: 2x 4 GB

IDIFGHJ3






68,90

Arbeitsspeicher-Kit
GeIL DIMM 8 GB DDR3-1600(1750)
- „GEP38GB1750C9DC/8G" • Enhance+
- Timing: 9-9-9 • DIMM DDR3-1750 (PC3-14.000)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF8BJ3





29,99

Notebook-Festplatte
Samsung Spinpoint M7
- „HM321HI" • 320 GB Kapazität
- 8 MB Cache • 5.400 U/min
- 2,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s

AABUGA





124,90

3,5"-SATA-Festplatte
Western Digital Caviar Green
- „WD30EZRX" • 3 TB Kapazität • 64 MB Cache
- besonders geringe Geräuschentwicklung und geringer Energieverbrauch
- SATA 6Gb/s • 3,5"-Bauform

AGBW04

LITEON

62,90

Blu-ray-Combo
LiteOn iHES208
- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R
- Lesen: 8x Blu-ray, 16x DVD, 12x DVD-RAM
- LightScribe-Funktion • SATA

CEBL5U





39,99

Gaming-Maus
Cooler Master Inferno Gaming Mouse
- 11 Tasten (9 programmierbar) und Scrollrad
- 4.000 dpi Abtastrate • 128-KB-Onboard-Speicher
- Belegung von 32 virtuellen Tasten
- Advanced-Storm-Macro-Taste • USB

NMZV9A





120-GB-SSD SATA 600

189,90

Solid-State-Drive
Corsair Force Series 3 2,5"
- 120 GB Kapazität • 510 MB/s lesen • 550 MB/s schreiben • TRIM-Support
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform inkl. 3,5"-Adapter

IMHM5E





399,-

39,6-cm-Notebook (15,6")
ASUS P52F-SO031V
- Intel® Core™ i3 Prozessor 350M (2,26 GHz)
- Intel® GMA HD • 2 GB DDR3-RAM
- 320-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL6A86



44,99

Stereo-Headset
Sharkoon X-Tatic SP
- für PlayStation 3 und Xbox 360 • 40-mm-Treiber
- Hörer: 20 Hz – 20 kHz • Mikrofon: 100 Hz – 2 kHz
- 1x 3,5-mm-Klinkenanschluss
- Mikrofon-Anschluss über USB

KH#S36











Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum achten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

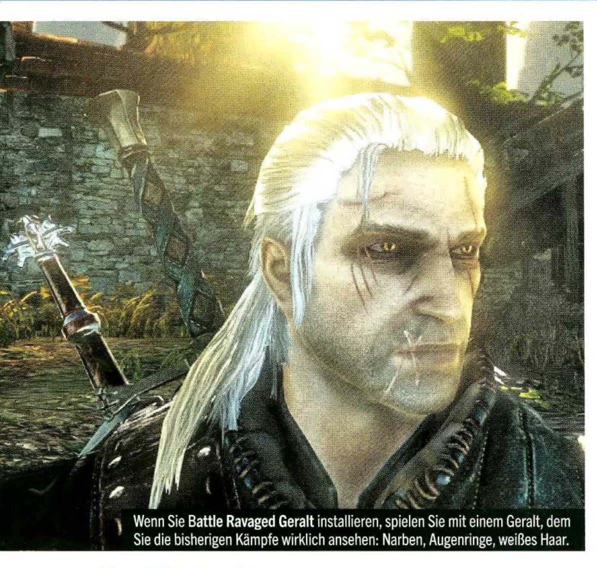
ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Wenn Sie **Battle Ravaged Geralt** installieren, spielen Sie mit einem Geralt, dem Sie die bisherigen Kämpfe wirklich ansehen: Narben, Augenringe, weißes Haar.



Kayran Carapace Armour Texture Edit ändert das Aussehen des Kimonos, den Sie in Ihrem Kampf gegen den ersten Bossgegner, den Kayran, erbeuten.



Dass keltische Blutrunen eigentlich nicht leuchten und rot statt blau sein sollten, hat sich Modder Gann1981 gedacht. **Celtic Sword Blood Runes** löst das Problem.

The Witcher 2

Geh auf Schnipseljagd!



MODS Geralts Abenteuer stehen gerade erst im Händlerregal, da haut die Community – wie nicht anders zu erwarten – schon die ersten kleinen Mods für das gelungene Rollenspiel raus.

Obwohl **The Witcher 2** zum grafisch Schönsten zählt, was das Rollenspielgenre derzeit zu bieten hat, arbeiten die Modder natürlich auch an diesem Teil des Spiels. So verändert etwa die Mod **Kayran Carapace Armour Texture Edit** das Aussehen des Kimonos, den Sie erhalten, wenn Sie den ersten Bossgegner, den Kayran, erledigt haben. Die Farbe der Kapuze wurde von dunkelrot zu hellgrau geändert, der Modder fügte eine aufwendige Naht ein und änderte weitere Kleinigkeiten an der Textur. Die User Wednesday17 und eRe4s3r waren offenbar nicht zufrieden damit, dass Geralt nun grauhaarig durch die Spielwelt dackelt. Deshalb stellen sie kleine Mods bereit, die die Haare des Hexers wieder weiß (**Return of the White Wolf**) oder schwarz (**The black haired wolf**) einfärben. **Classic Dice Set** von Red Avatar ändert das Aussehen des Würfelspiels zur Version aus **The Witcher 1** zurück. Gann1981 hat mit **Celtic Sword Blood Runes** eine Fan-Erweiterung am Start, die die im Original neonblau leuchtenden Schwertrunen (Erde, Feuer, Moon etc.) durch andere Texturen ersetzt. Zur Wahl stehen keltische Blutrunen (rot) mit oder ohne einen leichten Schimmer.

Umleitungsempfehlung

Wie Viagra bei einem Hänger von Opa, so helfen einige Mods der Community über Hänger in Quests hinweg. Durch **Melitele's Heart Fix by Dilla** verkauft Anezka schließlich doch noch Newboys Talisman. Diese Quest kann außerdem weitere Probleme machen. Wenn Sie den ausgestopften Trollkopf und die Trollzunge benötigen, um weiterzukommen, können Sie sich mit dem **Troll Workaround** behelfen. Die Mod packt Ihnen die beiden Gegenstände einfach ins Inventar. Et voilà! Ein anderer Schnitzer im Gamedesign: Wenn Sie die Pheromone von Queen Endrega in einem Trank verwurstet haben, bevor Sie sie in Akt 3 benötigen, haben Sie ein Problem. Denn die Quest nach dem besten Stahlschwert des Spiels können Sie jetzt knicken. Es sei denn, Sie beamen sie mit der Mod **Queen Endrega Pheromones** einfach ins Bras' Laden, wo Sie sie zum Verkauf bereit stehen.

Klein, aber oho!

Der **Savegame Manager** von Modder ael erlaubt das komfortable Verwalten und Löschen der relativ großen Speicherdateien. Das Blocken ohne Energieverlust ist im Spiel ebenfalls möglich – mit der Mini-Mod **Blocking without Vigor Drain** von eRe4s3r. Weitere brandneue Mods für the **Witcher 2** finden Sie unter witchernexus.com und im Forum unter gog.com. *Marc Brehme*

Diverse Mods	
MODUS	–
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher 2
WEBSITE	www.witchernexus.com
WERTUNG	Gut bis sehr gut

Absolute Blue

Horizontales Gewerbe



GRATISSPIEL Wenn Sie schon immer wissen wollten, wie Spiele aussahen, als Ihre Lieblingsredakteure noch ihre Vorlesungen verpennten, dann schauen Sie hier mal ganz genau hin!

Das Gratisspiel **Absolute Blue** stammt ebenso wie **Psychoballs** (siehe unten) von Jochen Heinzmann. In **Absolute Blue** steuern Sie ein waffenstarrendes Raumschiff, um – Überraschung! – die Welt zu retten. Das Spiel ist ein klassischer 2D-Horizontal-Shooter, bei dem Sie durch horizontal scrollende Abschnitte manövrieren und dabei verschiedene Arten von Gegnern bekämpfen.

Aus dir mach ich Alien-Gulasch!

Ihre Aufgabe ist es, drei mächtige Kristalle zu finden, die der Menschheit in der Schlacht gegen die Aliens den Sieg bringen sollen. Dazu steuern Sie Ihr schickes Raumschiff wahlweise per Maus, Tastatur oder Joystick durch die insgesamt vier riesigen Welten. Diese sind in zwölf Levels mit insgesamt 60 Sektoren aufgeteilt und bieten allein durch die tollen Grafiken, die dank eindrucksvoller Licht-, Partikel- und 3D-Effekte wirklich sehenswert animiert sind, viel Abwechslung. Doch nicht nur die Grafik ist sehr gelungen, auch der coole Soundtrack verdient ein Lob und trägt sehr zur kurzweiligen Atmosphäre bei, wenn Sie Ihren Raumer durch die teils hektischen Schlachten steuern.

Wo ist hier der Boss?

Der Entwickler packte neben einem umfangreichen Waffen- und Bonussystem zahlreiche riesige und gefährliche Endbosse ins Spiel, die es Ihnen schwer machen werden, die gefährliche Reise durchs Weltall zu überleben. Sind die Gegner für Sie zu stark, sind Sie zu schwach! Dann müssen Sie entweder üben, üben und nochmals üben – oder eben doch von den drei verfügbaren Schwierigkeitsgraden einen niedrigeren auswählen. Pfff ... *Marc Brehme*

Absolute Blue	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	500 MHz CPU, 128 MB RAM
WEBSITE	www.intermediaware.de
WERTUNG	Sehr gut



Ihr waffenstarrendes Raumschiff tritt gegen einen kleinen Bossgegner an.

Das Spiel enthält 50 Levels. Weitere 50 erhalten Sie gratis über die Website.

Psychoballs

Total ballaballa!



GRATISSPIEL Spielen Sie gern mit Bällen? Dann werden Sie mit diesem Spiel glücklich.

In diesem süchtig machenden Puzzlespiel jonglieren Sie Bälle durch ein Rohrsystem. Mittels dieser Pipelines müssen Sie unter Zeitdruck verschiedenfarbige Bälle auf drehbaren Rädern in den dafür vorgesehenen Einkerbungen platzieren. Für jeweils vier gleichfarbige Bälle erhalten Sie Punkte. Dieses Spielprinzip wirkt anfangs ziemlich leicht, gewinnt aber schnell mehr an Fahrt. *Marc Brehme*

Psychoballs	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 4 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	350 MHz CPU, 64 MB RAM
WEBSITE	www.intermediaware.de
WERTUNG	Gut

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen ...

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!

 Diese Datei befindet sich auf der DVD.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.

In der Nähe einer alten Mühle liegt diese Höhle, in der Sie nicht nur den verfluchten Wolf-Mann finden, sondern auch gegen eine Kikimore-Königin antreten müssen.

In der Kneipe treffen wir auf Crow, der Wodka verkauft. Da die erste Runde aufs Haus geht, schlagen wir natürlich zu.

The Witcher

Heute mal mit Vorspiel



MOD Auch vor seiner Zeit in **The Witcher** hat der Hexer schon spannende Abenteuer erlebt. Etwa mit einem sprechenden Wolf, einem Fluch und einer heißen Schnitte. O là là!

Inzwischen hat Geralt von Riva mit seinem neuen Abenteuer **The Witcher 2** längst die Regale der Spielhändler und die Gunst der Hexerfans erobert. Trotzdem erscheinen nach wie vor gelungene Quest-Mods für den ersten Teil. Das neueste Abenteuer für **The Witcher 1** ist **And a Curse, and Love, and Betrayal**, das im April veröffentlicht wurde.

Bitte melde dich!

Diesmal sucht Geralt nach seiner wahren Liebe. Wer jetzt auf Triss oder Shani tippt, liegt daneben, denn das Fan-Abenteuer spielt vor den Ereignissen aus **The Witcher**. Die holde Maid in dieser Mod heißt Yennefer. Auf der Suche nach ihr trifft der Hexer im Dorf Maedit ein. Hier heuert er gegen Kost und Logis beim Bürgermeister an, für den er eine alte Goldmine von Monstern säubern soll. Denn die Stadt braucht Geld und der Dorfchef hat einen lukrativen Deal mit einem Interessenten an dem alten Bergwerk an Land gezogen.

Lauf dir einen Wolf!

Als Sie sich den Ort näher anschauen, kommen Sie auch mit den Bewohnern ins Gespräch und erhalten die zweite große Quest. Idas Mann ist mit einem Fluch belegt. Er wechselt seine Gestalt zum Wolf, bleibt dabei aber in der Lage, zu denken und zu reden wie ein Mensch. Sie sollen diese gespenstische Verwünschung von ihm nehmen. Nebenquests gibt es ebenfalls genügend. So müssen Sie beispielsweise dem Dorftischler dabei helfen, ein vom Bürgermeister bestelltes Möbelstück fertigzustellen. Dummerweise fehlt ihm für die Veredelung der Hölzer aber eine Chemikalie, die natürlich Geralt besorgen soll. Zur Erledigung der Aufgaben quatschen Sie mit allen Leuten und plätten aus dem Hauptspiel bekannte Monster. So weit, so Standard. Spaß macht das Fan-Abenteuer aufgrund der spannenden Story dennoch.

Einfach riesig!

Und auch der Umfang der Mod ist beachtlich: zehn bis zwölf Stunden Spielzeit, etwa 100 Nichtspielercharaktere (NPCs), neue Dialoge mit circa 125.000 Wörtern und neue Musikstücke. Die Story hat verschiedene Verzweigungen und kann mit insgesamt fünf verschiedenen Enden abgeschlossen werden. Zwei davon sind verfrühte Enden, wenn Sie bei den Aufgaben scheitern, drei andere Enden beschließen das Hauptspiel nach der Hauptstory – je nachdem, welche Entscheidungen Sie im Spielverlauf getroffen haben. Super! *Marc Brehme*

And a Curse, and Love, and Betrayal

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Etwa 10 bis 12 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher
WEBSITE	http://duks.republika.pl/love.html
WERTUNG	Sehr gut



Die fünf Riesentausendfüßler, die uns am Flussufer gleichzeitig angreifen, sind nicht ohne Weiteres zu besiegen. Sie sollten vorher einen Trank einwerfen.



Shani will eine Medizin für die erkrankten Witcher brauen. In diesem Dialog erklärt Sie Geralt, welche Zutaten er aus erledigten Monstern besorgen muss.



In einer düsteren Höhle hinter dem Schloss in Kaer Morhen besorgen wir wichtige Zutaten für Shanis Medizin: zwei Kikimore-Klauen und vier Ruby-Pilze.

The Witcher

Lasst mich durch, ich bin Arzt!

MOD Ob sich die Hexer den Darmkeim EHEC eingefangen haben, wissen wir nicht. Aber sie sind krank – und das dürfte gar nicht passieren! Jetzt muss Geralt ran und die Sache klären!

Ein Jahr nachdem Cory „Corylea" Kerens der Community ihre Mod **Medical Problems** kredenzte, schiebt die Modderin nun den zweiten Teil hinterher. Während Sie im ersten Teil aufklärten, warum die Bewohner des Dörfchens Riverford einer geheimnisvollen Krankheit zum Opfer fielen, und das Heilmittel dafür besorgten, trifft es in **Medical Problems 2** Geralts Hexerkollegen.

Einfach mal krankfeiern

War der Schreiber dieser Zeilen besoffen oder was? Hexer sind doch immun gegen Krankheiten?! Grundsätzlich haben Sie recht, aber in diesem Fall dann eben doch nicht. Als Geralt und Shani die Nachricht erhalten, dass plötzliche körperliche Gebrechen Vesmir und Eskel ins Krankenbett gezwungen haben, eilen sie sofort nach Kaer Morhen. Dort stellt sich heraus, dass jemand die gestohlenen Witcher-Geheimnisse dazu benutzt hat, eine Mutation herbeizuführen, um die natürliche Immunität der Witcher gegen Krankheit auszuschalten. Ihre Aufgabe als Spieler ist es nun herauszufinden, wer so etwas tut, ihn aufzuspüren und dazu zu bringen, es wieder rückgängig zu machen.

Duett der Sinne

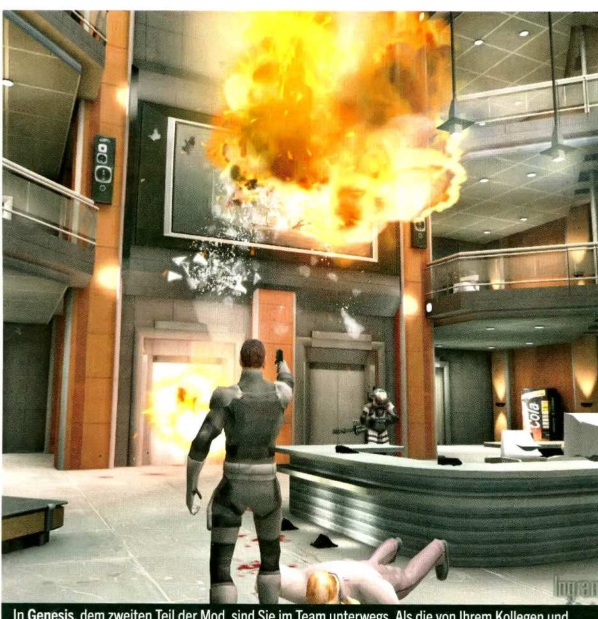
Shani und Triss arbeiten Hand in Hand, um Ihnen und Ihren schwer erkrankten Weggefährten etwas mehr Zeit zu verschaffen. Es handelt sich nicht um eine Krankheit im eigentlichen Sinne, sondern eine durch Zauberei hervorgerufene Mutation der Witcher. Um sie umzukehren, müssen Sie für Shani Zutaten für eine Medizin besorgen. Dazu gehören etwa Teile von Riesentausendfüßlern, Kikimore-Klauen und Ruby-Pilze. Klar, dass das brandgefährlich ist und Geralt wieder gegen Monster en masse antreten muss.

Hör auf deine Frau!

Die Hauptquestgeberin der sieben neuen Aufträge ist diesmal nicht Shani, sondern Triss. Diese schenkt Ihnen auch einen Teleportationsspruch, mit dem Sie fast jederzeit in Sekundenschnelle direkt nach Kaer Morhen zurückkehren können. Geralt kommt in dieser Geschichte sehr viel herum, kämpft mit Halluzinationen und trifft alte Bekannte wie Dandelion und Zoltan. Der einzige Kritikpunkt des sehr gelungenen Fan-Abenteuers ist die erneut fehlende Sprachausgabe. *Marc Brehme*

Medical Problems 2

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 5 bis 6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher
WEBSITE	http://corylea.com/med_prob2.html
WERTUNG	Herausragend



In **Genesis**, dem zweiten Teil der Mod, sind Sie im Team unterwegs. Als die von Ihrem Kollegen und Mitstreiter Abraham O'Connor platzierte Bombe detoniert, erleben Sie ein wahres Feuerwerk.



In **Crossfire** gibt es Panzer, Helikopter und Jeeps. Sie können die Fahrzeuge auch kapern und gegen Feinde einsetzen.



Die Hauptperson Vincent Petero springt in **Crossfire** im Zeitlupenmodus und vernichtet einen Helikopter.

Max Payne 2

Zwei zum Preis von keinem

MOD Die beiden beeindruckenden **7th Serpent**-Teile **Crossfire** und **Genesis** sind die bisher aufwendigsten **Max Payne 2**-Modifikationen und glänzen mit kinoreifem Flair.

Die Komplettkonvertierung **Crossfire** von **Max Payne 2** beginnt wie ein Film. Ein Hubschrauber kurvt durch Häuserschluchten und nimmt Kurs auf das Slaten-Plaza-Gebäude. Dort gehen vermummte und schwer bewaffnete Männer in Deckung. Ping! Die Tür des Aufzugs öffnet sich. In Zeitlupe ballern die schwarzen Burschen sofort los und Granaten fliegen. Jetzt geht es Schlag auf Schlag. Als Sie endlich die Kontrolle im Spiel übernehmen, finden Sie sich hinter der Empfangstheke wieder und ballern aus vollen Rohren. Ihre Spielfigur wirkt, als hätten Bruce Willis und Vin Diesel ein Schäferstündchen mit Folgen gehabt, und ist richtig cool drauf. Trotz verlängerter Bullet-Time und Ihren Super-Implantaten sind Sie nicht unbesiegbar. Schnell lernen Sie, dass auch Deckung ein wichtiger Spielbestandteil in **7th Serpent: Crossfire** ist. Im Spiel erledigte Gegner lassen Knarren, Munition und Schmerztabletten fallen, die Ihre Lebensenergie auffrischen.

Sag mir, warum?

Die Hintergrundgeschichte spielt in naher Zukunft. Aufgrund großer Fortschritte in der Bio- und Nanotechnologie ist die Lebensqualität durch hochtechnisierte Körperimplantate stark gestiegen. Nach und nach fallen die Restriktionen für das Klonen von Menschen. Dass die Verantwortlichen der Firma Serpent Industries außer der angeblichen Verbesserung der Lebensqualität auch eine Methode zur Erschaffung des perfekten Soldaten ersonnen haben, fällt nur wenigen Widerständlern auf, die sich in Gruppen wie H.A.B.I.T. (Humans Against Biological Intrusive Technologies) vereint haben und Serpent Industries ausradieren wollen. Als Vince Petero machen Sie eine schreckliche Entdeckung: Serpent Industries hat im Auftrag des Militärs auch an Ihnen herumgeschnippelt. Sie sind der siebte und bisher am weitesten fortgeschrittene Prototyp der ultimativen Tötungsmaschine und wurden gegen Ihren Willen in verschiedenen Feldstudien, darunter bei Attentaten, getestet. Schließlich entkommen Sie der Gedankenkontrolle und gehen gegen Ihre Peiniger vor. Ein atemberaubender Rachefeldzug beginnt, der im zweiten Teil **Genesis** seine Fortsetzung findet.

Hollywood lässt grüßen

Vor lauter Kawumm-Action bleibt in den beiden **7th Serpent**-Teilen kaum Zeit, die detaillierte Umgebung angemessen zu bestaunen. Zerstörbare Fahrzeuge, Telefonzellen, große Leuchtreklamen, auf denen sogar die Blitznachricht von unserer kleinen Ballerstunde aus **Crossfire** über den Nachrichten-Ticker läuft. Schön: Es gibt oft mehrere Lösungswege für gefährliche Situationen. In **Genesis** sind Sie als namensgebender siebter Serpent Vince Petero sogar mit einem Team-Kollegen (Serpent Nr. 3) unterwegs und sollen ein Vorstandsmitglied der Firma H.A.R.M. eliminieren … Beide Mod-Teile glänzen mit erstklassiger Grafik, neuen Zwischensequenz-Comic-Standbilder (Graphic Novels) aus der Feder des Rumänen Mates Laurentiu und einem fetten, orchestralen Soundtrack. *Marc Brehme*

7th Serpent

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Jeweils ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	www.7thserpent.com
WERTUNG	Herausragend

Max Payne 2

Fachkraft für Gebäudereinigung



MOD Kaum Außenlevels, dafür ein Haus voller böser Buben – und eine Oma mit Knarre.

In **Max Payne 2: Boiling** übernehmen Sie die Rolle eines Mannes, der sich als Auftragskiller für einen Anzugträger verdingt. Dessen Ziel ist es offensichtlich, die Stadt von Menschen zu säubern, die seiner Ansicht nach der unschönen Bevölkerungsschicht des „Abschaums" zuzuordnen sind. Am Zielort des aktuellen Auftrags angekommen, erwartet Sie erst eine überraschende Wendung und dann eine knappe Stunde mit **Max Payne 2**-typischen Schießereien. Sie hechten in Zeitlupe um die Ecke, richten Ihre Wummen gegen virtuelle Feinde und färben so die schöne Levelarchitektur der neuen Schauplätze rot. Obwohl die Mod fast ausschließlich in einem Gebäude spielt, ist sie abwechslungsreich. Sie springen über Funken sprühende Stromkabel, balancieren über Fenstersimse und zerschießen Fenster, um sich Ihren Fluchtweg zu bahnen.

Erzähl das deiner Oma!

Außerdem beinhaltet die Mod den Spielmodus „Angry Granny", bei dem Sie als waffenschwingendes Großmütterchen Ihr Haus gegen immer neue Wellen von Feinde verteidigen. *Marc Brehme*

Boiling	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 45 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	www.boiling-mod.com
WERTUNG	Sehr gut



Wie im Hauptspiel **Max Payne 2** schalten Sie auch in der Mod die Feinde am einfachsten und effektivsten im Bullet-Time-Modus (Zeitlupe) aus.



Die toll inszenierten Zwischensequenzen sind künstlerisch angehaucht und lockern den von vielen Schießereien geprägten Spielverlauf auf.

Max Payne 2

Sax-Appeal

MOD Hier ist die Story Nebensache. Was zählt, ist rasante Action – mit einer Frau.

Der typische, männliche, knallharte Actionheld geht Ihnen langsam auf die Senkel? Mit **Mona: The Assassin** präsentieren wir Ihnen Action mit Möpsen. Mona Sax ist keine Unbekannte im virtuellen New York von **Max Payne 2**. Als Gefährtin des Cops spielte sie bereits im Hauptprogramm eine tragende Rolle und ballerte ebenso gekonnt um sich wie Max selbst. In dieser Mod hat sie es zur Hauptdarstellerin gebracht.

Ich lauf schon mal vor

In der Rolle der Auftragskillerin flüchten Sie vor den schießwütigen Schergen eines Mafia-Bosses. Diese versuchen, Ihren Unterschlupf auszuräuchern, und treiben Sie durch die halbe Stadt. Nicht nur, dass an allen Ecken und Enden die hinterhältigen Mafiosi lauern, es wimmelt auch noch überall in den Straßen von explosiven Fässern; wer zu doof zum Zielen ist, kommt in den häufigen Explosionen um oder landet unter den herumfliegenden Autos. Gerade in hektischen Situationen unerlässlich und wie immer dabei: die Bullet-Time. Wenn Mona ihre sexy Kurven um die Ecke wirft und in Slow Motion scharenweise Schergen über den Jordan schickt, geht uns nicht nur das Herz auf. *Marc Brehme*

Mona: The Assassin	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1,5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	www.monatheassassin.com
WERTUNG	Sehr gut



Im Laufe der ersten Mission sprengen Sie eine Blockade der Gegner aus sicherer Entfernung. Nehmen Sie sich vor umherfliegenden Trümmern in Acht!



In einem verlassenen Irrenhaus lauern Ihnen die Schergen der Mafia auf. Während Sie zwei der Gegner angreifen, schleicht sich ein dritter von hinten an.


Ob die Frau wirklich entführt wurde, finden Sie am besten selbst heraus.

Max Payne 2

Ab ins Frauenzimmer!

MOD Klären Sie die Entführung einer rassigen Schönheit auf – inklusive fetter Action.

Chronicles schließt die Lücke zwischen den beiden **Max Payne**-Spielen. Unser ehrwürdiger Ledermantelträger verdient seine Brötchen nun beim New York Police Department und soll einen Entführungsfall aufklären. Während Sie sich durch drei neue Kapitel ballern, beeindrucken Sie Gegner mit neuen Wummen und bekommen brandneue Mucke zu hören. *Marc Brehme*

Chronicles	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 30 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	moddb.com/mods/max-payne-chronicles
WERTUNG	Sehr gut


In dieser Mod jagen Sie als berühmter Geheimagent einem Piloten hinterher.

Max Payne 2

Echte Hunt-Arbeit

MOD Erleben Sie das neueste Abenteuer von Ethan Hunt auf Ihrem PC.

M:I – New Dawn pappt Ledermantelträger Max Payne eine Oakley-Sonnenbrille auf die Nase und versetzt ihn als Agent des IMF (Impossible Mission Force) in einen modernen Thriller. Der Pilot einer angeblich abgeschmierten F-15 ist mit einem neuartigen Sprengkopf geflüchtet. Sie sollen den Typen samt Waffe finden, bevor er sie an einen ehemaligen russischen General verhökert. Die Mod bietet ein fettes Spielgefühl und aufwendige Zwischensequenzen. *Marc Brehme*

M:I – New Dawn	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 45 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	http://newdawn.paynereactor.com
WERTUNG	Sehr gut

Max Payne 2

Oskarverdächtig

MOD Diese Mod erweckt den Streifen **Equilibrium** auf Ihrem PC zum Leben.

Die wohl spektakulärste Szene des düsteren Zukunftsfilms spielen Sie in **Hall of Mirrors** nach. Im Story-Modus vollführen Sie in einer Halle akrobatische Gun-Kata-Kampfkunst-Einlagen, die Bodenturner vor Neid erblassen lassen würden. Gleichzeitig hauen Sie die Projektile nur so aus Ihren Knarren und verpassen unzähligen anstürmenden Soldaten ein drittes Nasenloch. *Marc Brehme*

Hall of Mirrors	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Hängt von Ihren Fähigkeiten ab
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	http://hom.paynereactor.com
WERTUNG	Sehr gut


Die Gun-Kata-Aktionen der Grammaton-Kleriker sind super in Szene gesetzt.


Mit einem Sidekick serviert die Spielfigur in dieser Mod einen Gegner ab.

Max Payne 2

Das Gesetz der Straße

MOD Prügeln statt ballern. Hier heben Sie mit asiatischen Kampfkünsten ab!

In der **Max Payne 2**-Modifikation **Streetfighter Revelations** schwingen Sie Ihre Fäuste statt schwerer Wummen. Auf 16 zerstörbaren Schauplätzen prügeln Sie sich mit 16 frischen Spielfiguren und nutzen ein brandneues Kampfsystem, das Blocken und Konter erlaubt. Ganz im Stil von Capcoms **Streetfighter**-Serie glänzen die Kämpfer durch individuelle Spezialattacken. Auf in den Kampf! *Marc Brehme*

Streetfighter Revelat.	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Hängt von Ihren Fähigkeiten ab
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	www.freewebs.com/asharp
WERTUNG	Gut

Max Payne 2

Leichen pflastern Ihren Weg



MOD Obwohl Sie hier nicht im Musikantenstadl sind, lauern überall grunzende Zombies.

Überall stöhnende, sabbernde Untote. Nein, wir sprechen nicht von unserem letzten Besuch im Altersheim, sondern von der Mod **Absent Grave**. Nach der Installation der Modifikation wählen Sie aus vier extra erstellten Levels, in denen Sie sich gegen immer neue Gruppen von untoten Gegnern wehren müssen. Die Karte Fairfield Estates spielt auf einem freien Außengelände, das durch Parkplätze und Häuschen begrenzt ist. Während die Karte Residenz aus düsteren und verwinkelten Räumen besteht, stiefeln Sie auf der Map Red Square Offices zwischen Schreibtischen und Regalen umher. Auf der Map North Star Chapel nehmen Sie die ganze Horden Untoter im Gotteshaus über Kirchenbänke hinweg unter Beschuss.

Hier ticken die Uhren anders

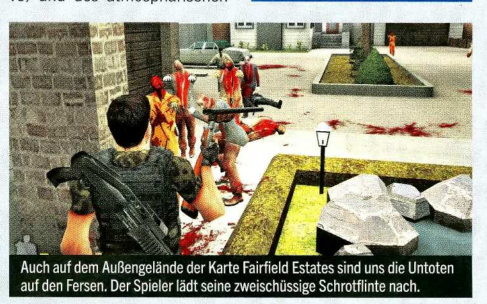
Die Modifikation kommt nicht nur mit neuen coolen Waffen, einer grafisch überarbeiteten Spielfigur, drei neuen Zombie-Typen und frischen Kampf- und Untoten-Animationen daher, sondern bringt auch clevere Änderungen am Gameplay mit. Aufgrund der neuen Kameraführung (Schulterperspektive) und des atmosphärischen Gruselfaktors erinnert **Absent Grave** an Capcoms **Resident Evil 4**. *Marc Brehme*

Absent Grave

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Hängt von Ihren Fähigkeiten ab
SCHWIERIGKEITSGRAD	Hoch
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	moddb.com/mods/absent-grave
WERTUNG	Gut



In der North Star Chapel haben wir uns vor den Gegnermassen in den Kirchenvorraum geflüchtet. Dieser Zombie wollte lieber fühlen als hören.



Auch auf dem Außengelände der Karte Fairfield Estates sind uns die Untoten auf den Fersen. Der Spieler lädt seine zweischüssige Schrotflinte nach.

Max Payne 2

Effekthascherei

MOD So cool und gleichzeitig brutal haben Sie Herrn Payne noch nie erlebt. Wetten?

Zugegeben, die Abenteuer des Ex-Bullen Max Payne sind etwas in die Jahre gekommen. Auch die des zweiten Teils, der 2003 erschien. Trotzdem haben sich immer wieder Modder die Arbeit gemacht, das Spiel gewaltig aufzupeppen. Auch The Silver One fügt mit seiner Mod **Payne Effects 3** zahlreiche neue Effekte und Waffen sowie eine neue Kameraführung ins Spiel ein, die das originale Gameplay stark verändern.

Mächtig gewaltig!

Die Story und damit auch der Ablauf des Spiels bleiben aber unverändert. Zwar bringt die Mod auch zusätzliche Gewalteffekte ins Spiel, „die Unterschiede liegen aber eher auf vielen Verbesserungen der Spielmechanik", so der Modder gegenüber PC ACTION. Er nannte etwa neue Partikeleffekte, Charaktermodelle und Texturen sowie eine freie Kamera. Außerdem überarbeitete er die originalen Waffen, fügte neue wie ein Gewehr mit Schalldämpfer hinzu und baute neben erweiterten Zeitlupensprüngen auch realistische Effekte ein. Diese kommen etwa zum Tragen, wenn jemand direkt von einer Granate getroffen wird. Krass! *Marc Brehme*

Payne Effects 3

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Max Payne 2
WEBSITE	moddb.com/mods/payne-effects-3
WERTUNG	Sehr gut



Max führt einen Slide-Move aus, bei dem er halb im Liegen auf die Gegner zurutscht und gleichzeitig schießt – hier mit den neuen Desert-Eagle-Pistolen.



Einer der neuen Gore-Effekte: Kopfschüsse auf Ihre virtuellen Feinde kommen nun auch mit den entsprechenden Effekten daher.

TOP 10



Nichts hält uns ein Spiel so in Erinnerung wie ein geiles Finale – und das geht meist einher mit den besten Endbossen!

SAREN (MASS EFFECT)



10

Mit diesem Kerl ist nicht gut Kirschen essen, das merken **Mass Effect**-Spieler schnell. Der Turianer macht keine Gefangenen und geht über Leichen, besitzt aber dennoch eine tiefere Charakterisierung als derartige Antagonisten es normalerweise zu tun pflegen. Dementsprechend fiebern wir über das ganze Spiel hinweg dem Duell mit Saren entgegen. Das Finale wird dem nur gerecht. Episch: der Kampf der Allianz um die Citadel gegen die feindlichen Geth. Packend: der Kampf gegen die Zeit. Dramatisch: der Kampf gegen einen extrem überlegenen Saren – oder? Nicht unbedingt. Moralisch korrekt gepolte Überredungskünstler können Saren zu guter Letzt wieder zum Guten bekehren – was für ihn nur eines bedeuten kann: das größtmögliche Opfer, den Suizid. Ein Teufelskerl!

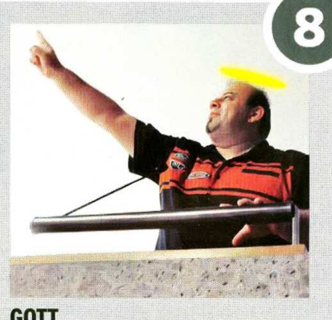
PSYCHO MANTIS (METAL GEAR SOLID)

9

Ein Meister der Telepathie und Psychokinese. Nachdem wir diese Begriffe im Fremdwörterlexikon nachgeschlagen haben, wissen wir: Das ist ziemlich cool! Noch besser gestaltet sich aber der Kampf gegen diesen Psycho Mantis: Als Aufwärmübung liest der Kerl Ihre Gedanken (oder Ihre Speicherkarte) und erzählt Ihnen, welche Spiele Sie zuletzt so gespielt haben. Das war damals auf der PS 1 noch echt verblüffend. Später übernimmt Psycho mittels Telepathie die Kontrolle über Ihren Controller. Um ihn also zu besiegen, müssen Sie Ihr Pad in einen anderen Controller-Port umstecken – großartig!



8



GOTT (DIE SIMPSONS: DAS SPIEL)

Also bitte, hier sagt der Titel doch schon alles. Hallo, wir reden hier von Gott! Dem Allmächtigen! Kann es überhaupt einen besseren Endgegner geben als ihn? Offensichtlich, schließlich sehen wir ihn gerade mal auf Platz 8, wofür wir eines Tages sicher in die Hölle kommen. Seinen wohl brillantesten Auftritt als Endgegner hat der sonst eher gutherzige Schöpfer in **Die Simpsons: das Spiel**. Dort müssen Sie den alten Herrn im Tanzspiel **Dance Dance Revolution** besiegen, um somit das Schicksal Springfields und der gelben Familie zu retten. Is klar, ne?!

7



PYRAMID HEAD (SILENT HILL 2)

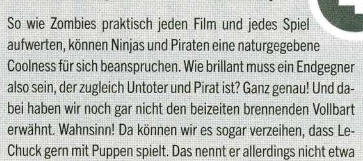
Allein seine abstoßend-verquere Gestalt und seine grausamen Mordinstrumente reichen aus, um diese Kreatur des Grauens auf ewig in unsere Erinnerung zu brennen. Der Grund für seine Platzierung in dieser Liste liegt aber tiefer: **Silent Hill 2**-Protagonist James Sunderland ist ein Mörder und Pyramid Head die Personifizierung seiner Schuld. Er verfolgt ihn und damit den Spieler, quält in physisch und psychisch und lässt sich einfach nicht besiegen. Immer wieder taucht er auf, straft und foltert, mordet diejenige, die James in seiner düstersten Stunde nahe steht. Immer und immer wieder, jedes Mal grausamer als zuvor. Ein Albtraum!

GLADOS (PORTAL)

6

Genetic Lifeform and Disk Operating System, kurz: GLaDOS. Dieses liebenswürdige Maschinenwesen kümmert sich während der **Portal**-Prüfungen fürsorglich um uns, leistet uns Gesellschaft in der Einsamkeit der Testkammern und verspricht uns sogar Kuchen. Allein: Der Kuchen ist eine Lüge. Ermunterungen avancieren zu Euphemismen, wissenschaftliche Tests zu Prüfungen auf Leben und Tod. Hier stimmt einfach alles: Die Überraschung, mit der wir in der kleinen Gratisbeilage zu **Half-Life 2: Episode 2** plötzlich einen der interessantesten Charaktere der Videospielgeschichte finden, die Rivalität, die Valve behutsam über das komplette Spiel hinweg aufbaut – schließlich begleitet uns GLaDOS vom ersten Moment an bis zum Abspann. Tja, und dann eben besagter Abspann: **Still Alive** singt GLaDOS und wird damit wahrlich unsterblich.



5 LOU/THE DEVIL (GUITAR HERO 3)

Das letzte Kapitel von **Guitar Hero 3** offenbart sich als der ultimative Rockmarathon: Der brachialen Macht von Slayers „Raining Blood" folgt die filigrane Eleganz von Eric Johnsons „Cliffs of Dover", übertroffen von der teuflische Genialität in Iron Maidens „Number of the Beast" und schließlich abgeschlossen mit Metallicas epischem „One". Ein würdiges Finale für den besten Teil der Reihe? Mitnichten. Zu guter Letzt stellt sich Ihnen Plattenboss Lou entgegen, der sich als der Teufel in Person entpuppt. Die Metal-Version von „The Devil went down to Georgia" trennt die Spreu vom Gitarristenweizen und Ihr Duellgegner zieht alle Register. Blut, Schweiß und Tränen trotzte uns dieser Kampf ab, die Narben und Hornhäute tragen wir noch heute. Legendär!

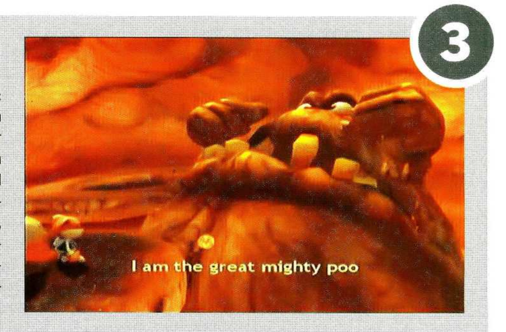
4 LECHUCK (MONKEY ISLAND)

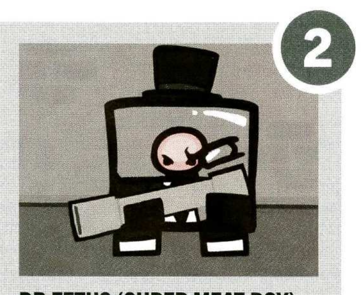
So wie Zombies praktisch jeden Film und jedes Spiel aufwerten, können Ninjas und Piraten eine naturgegebene Coolness für sich beanspruchen. Wie brillant muss ein Endgegner also sein, der zugleich Untoter und Pirat ist? Ganz genau! Und dabei haben wir noch gar nicht den beizeiten brennenden Vollbart erwähnt. Wahnsinn! Da können wir es sogar verzeihen, dass LeChuck gern mit Puppen spielt. Das nennt er allerdings nicht etwa Fetisch, sondern Voodoo. Womit es sogar fast wieder cool wird!



3 THE GREAT MIGHTY POO (CONKER: LIVE & RELOADED)

Wenn Sie morgens vor Deutschlands gekachelten Räumlichkeiten lauschen würden ... nun ja, dann wäre das in erster Linie aus psychologischer Sicht äußerst bedenklich. Aber abgesehen davon bekämen Sie wohl allerhand Laute zu hören, die Sie nicht unbedingt mit Mozart, Beethoven und Co. in Verbindung bringen würden. Das scheint in England allerdings anders abzulaufen, da die britische Schmiede Rare eines ihrer besten Werke, nämlich **Conker's Bad Fur Day** für N64 respektive das Xbox-Remake **Conker: Live & Reloaded**, ausgerechnet mit einem großen, braunen Haufen bereicherte – der zu allem Überfluss Oper singt! Da können wir nur fassungslos den Kopf schütteln und anerkennend die Bronzemedaille überreichen. Sie besiegen das „Biest" übrigens, indem Sie ihm zuerst Klopapier in den Rachen werfen und es zu guter Letzt herunterspülen ... wir sagten ja bereits: Kopf schütteln und Medaille überreichen.





2 DR FETUS (SUPER MEAT BOY)

Was für ein Endgegner könnte die verdauten Überreste Ihrer letzten Mahlzeit in Sachen Absurdität noch übertreffen? Wie wäre es mit einem promovierten Fötus? Der Ihr virtuelles Alter Ego mit einem Raketenwerfer jagt? Komplett bekloppt! Allerdings gibt es noch einen Grund, warum sich Dr Fetus die Silbermedaille verdient: Er ist eine verdammt harte Nuss! Mit Krauß, Schmid, Fischer, Schuster und Eippert biss sich die **Meat Boy**-affine Redaktion hier geschlossen die Zähne aus – der mit Abstand schwerste Boss dieser Liste!

1 DEINE MUTTER! (REAL LIVE)

Um einen guten Endgegner zu besiegen, braucht es normalerweise etwas Übung und/oder Talent, ein gewisses Können innerhalb des Spiels und unter Umständen Hilfsmittel wie Speicherstände, Extraleben oder sogar Cheats. All das bringt jedoch nichts gegen den einen Endboss, der Ihnen garantiert ein Game Over beschert: Ihre Mutter! Sie haben bereits die Charakterspezialisierung „Erwachsener" erreicht? Dann sollte Ihre Mutter keinen allzu großen Einfluss mehr auf Ihr Spielverhalten haben. Dafür aber Ihre Freundin oder Frau (bzw. Freund oder Mann). Sie sehen: An diesem Endgegner gibt es kein Vorbeikommen, hier hilft nur aufgeben, Daddelkiste ausschalten und das Game Over akzeptieren – der ultimative Endboss eben!



LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen ..."

Kolumne von Jürgen Krauß

Wie Spiele unser Leben verbessern könnten und ich mir das direkt selbst wieder ausrede.

Trotz meines Berufes lese ich ab und zu mal einen Spieletest – ganz selten sogar von Autoren, die sich nicht auf „würgen raus" reimen. Ja, ich weiß, das klingt unglaublich, aber es ist wahr! Wer so etwas regelmäßig macht, stolpert zwangsläufig über Phrasen wie „Total unrealistisch", „Das würde in Wahrheit niemals funktionieren", „Probieren Sie das mal im Real-Life" oder „Dieser Krauß ist schon eine geile Sau". Solche achtlos verwendeten Wortanhäufungen geben mir zu denken – vor allem diejenigen, die scheinbar mangelnden Realismus anprangern. Wenn sich also immer wieder Menschen darüber beschweren, dass Teile eines Spiels der Realität nicht gerecht werden, so frage ich mich, ob 1) Realitätsferne in Spielen nicht eigentlich etwas Gutes ist und 2) wie es denn umgekehrt wäre, also wenn nicht die Spiele realitätsähnlicher, sondern die Realität spieleähnlicher wäre? Die Antwort auf 1) muss jeder für sich selbst finden. Kleiner Tipp: Sie lautet „Ja". Frage 2) hingegen ist schon etwas schwieriger zu beantworten. Aber keine Angst, Sie haben ja mich!

Es wäre vermutlich oft fade, wenn das echte Leben unter ähnlichen Problemen zu leiden hätte wie Videospiele – allein Lags, instabile Framerates und Nachladepausen würden den Alltag schnell ätzend erscheinen lassen. Aber es gäbe durchaus auch positive Nebeneffekte: Fehlendes Anti-Aliasing zum Beispiel käme mir im Winter durchaus gelegen. Sie müssen wissen, ich wohne auf einem Berg, der sich bei Schneefall regelmäßig in eine Steißbein-feindliche Eishölle verwandelt – da wären Treppeneffekte doch sehr praktisch. Auch für Clippingfehler würde mir der eine oder andere mein Leben durchaus bereichernde Nutzen einfallen *hustdamenumkleidehust*. Vor allem aber kämen mir Checkpoints oder eine Schnellspeicherfunktion sehr gelegen, hauptsächlich für Trial&Error-Passagen beim Mädelsaufreißen und den Gehaltsverhandlungen – wobei es in beiden Fällen fehlende Dialogoptionen und zu wenige Standardantworten noch immer schwer genug machen würden.

Was aber wären die Negativseiten? An KI-Aussetzer würde sich wohl jeder, der sich regelmäßig durch den Straßenverkehr (oder durch die PC ACTION-Leserbriefe) quälen muss, schnell gewöhnen und auch Texturfehler sind in Tagen von Ed-Hardy-Shirts und gestretchten Arschgeweihen nichts, was großartig auffallen würde. Andere Bugs wären schon etwas lästiger, vor allem falls der Kammerjäger nur als kostenpflichtiger DLC daherkommt. Und stellen Sie sich erst mal vor, wie sich Cheater auf Ihren Alltag auswirken würden: Wall- und Speed-Hacks, Aimbots, Ghost-Modus ... ich darf gar nicht dran denken – und dabei haben wir ja noch kein Wort über kritische Fehler, Speicherüberlauf und Abstürze geredet. Nein, danke, vielleicht sollten wir doch auch weiterhin klar zwischen Spiel und Realität trennen – auch im echten Leben.

Grüße und alles
Ihr Jürgen Krauß



Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Des Prinzen Rolle

wann erscheint nochma der prinz valium...verzeihung, ***william*** *&* ***kate hochzeitssimulator*** *von astragon? den muss ich haben...*

STEFFEN STRASCHEWSKI

Super Idee, Steffen! Wir würden auch sofort zuschlagen, allerdings nur, falls es ein alternatives Ende mit Knarren, Aliens und Zombies gäbe. Und den Pfarrer müsste man vielleicht durch eine vom Teufel besessene Stripperin in Schulmädchenuniform ersetzen. Dann bräuchte es nur noch einen guten Metal-Soundtrack und schon hätten wir den wohl besten Simulator seit OMSI.

Haha, wie lustig! Nicht!

Auf Seite 19 der aktuellen PCA ist ein Bild, wo der Entwickler von ***Rage*** *die aktuelle PCA in der Hand hält. Ich bin völlig verwirrt. Wie kann er ein Heft in der Hand halten, das ja zu dem Zeitpunkt noch gar nicht draußen war? Ihr versteht doch sicher, was ich meine. Handelt es sich hier um Zeitreisen? Alleine der Gedanke an die ganze Sache bereitet mir Kopfschmerzen.*

SEBASTIAN HAGE

In Wahrheit hielt sich hier einfach nur unser (seit Neuestem Ex-)Layouter für unglaublich witzig. Aber behalte das bitte für dich, wir wollen ja nicht in einem Atemzug mit der getürkten Mondlandung und den falschen Hitler-Tagebüchern genannt werden!

In medias res

Da (fast) alle Leserbriefe bei euch auf der Leserbrief Seite ohne einen Einleitungssatz anfangen und gleich zur Sache kommen (und das am besten mit viel Rechtschreibfehlern und in Capslock geschrieben) schließ ich mich dem an: ISCH WILLLL DEHN COUDE FÜHR DII 50(ok heir was falsch zu schreiben is echt schwierig) BLUTSTAINE BEI DEM SPIEL BLUUDGAME NOCHMAL!!!!1111EINSELFelfelf Warum? Weil er leider nicht bei mir im Heft enthalten war :/ [...]

BENJAMIN

Die Briefe hier sind ohne Anrede oder Einleitung, weil wir diese absichtlich weglassen. Warum? Weil

schließlich keiner auf drei Seiten drölfundsechzigmal die gleichen Standardanreden wie „Hallo, PC ACTION-Redaktion", „Sehr geehrte Herren und Schuster" oder „Hallo, Meister des Belanglosen, Bezwinger des Digitalen und Herren über Spaß und Belustigung" lesen will! Die Schreibfehler, Großbuchstaben und Satzzeichenfehler jubeln wir den Leserbriefschreibern aber nur zu unserer Belustigung unter.

Eile, Eile, Segen

*wird es **L.A. Noire** auch für den PC geben? Bitte um schnelle Antwort.*

LARS NIEMINEN

Wie lange wird eine Antwort auf einen Leserbrief wohl dauern, Lars? Hm? Bis zur nächsten Ausgabe, vielleicht? Da dir das aber wohl nicht schnell genug sein dürfte, sparen wir uns die Arbeit lieber gleich vollends.

Hi. Und: Hi.

hi wollte sagen bin ein leidenschaftlicher Leser von PC Action und find euch echt cool

DENNIS KACAR (18:23 UHR)

*hi bin leidenschaftlicher Leser von PC Action und find manche der Games die ihr testet krass zum beispiel **Mass effect***

DENNIS KACAR (18:29 UHR)

Nicht 100, sondern gleich 200 Prozent Leidenschaft. Jawoll, Dennis, so ist's recht! Auch wenn du uns ein bisschen Angst machst ...

Redakteur am Pranger



*[...] Ich schaue mir die Meinungen zu **Portal 2** an und denke mir bei den Wertungen: Oh shit! Das müsste man haben, eigentlich. Scheint ja nicht übel zu sein. 4 Redakteure vergeben 10 Punkte, einer, der keinen Geschmack hat und heimlich in Leipzig war (ohne Bescheid zu geben!), nur 5 Punkte. Macht einen Durchschnitt von 9,5. Toll denkt mein Hirn. Doch es arbeitet. 45 durch 5 gleich 9,5!? Bravo, ihr Gehirnakrobaten! [...] Ich empfehle dem Mathe-Experten, der das verbrochen hat, seinen Hauptschulabschluss nachzuholen und einen Extrakurs an der Volkshochschule mit dem Thema „Das arithmetische Mittel und höhere Kernphysik für angehende Hobby-Terroristen und Muttis" zu belegen.*

HOLGER HAHMANN

Klingt gut, dein Vorschlag! Wir melden den Verursacher Fischer aber dann doch lieber beim Kurs „Taschenrechnen, -billard und -spielertricks für Menschen mit schweren Knochen" an, dann kriegen wir vielleicht auch gleich das Problem mit den sexuellen Übergriffen und der Langeweile am Freitagnachmittag gelöst.

Fleisch-Wolf

Wir haben in der aktuellen PC ACTION gleich am Anfang den sehnlichen Wunsch nach Fleisch verspürt. Dies kam wohl von dem Fleisch-Koloss mit dem Namen „Bacon Bomb". Nachdem wir dann auch die erfreuliche Nachricht gelesen haben, dass das Rezept gerne weitergegeben wird, dachten wir uns: Das machen wir nach! Wäre es also möglich, dass ihr uns das Rezept davon geben könnt?

LUKAS JOCKEL

Wenn es eins gäbe, gern; das, was euch da aber als „Bacon Bomb" angeprisen wurde, war nur ein Unfall, der einen Grill, viel Spiritus, noch viel mehr Spirituosen und Wolfgang Fischer beinhaltete.

Gelohbd seit iehr!

*die **Titan quest** ausgabe war mal wider hochwertigeer, grosses lohb an euche. abber drum gehtes gra nicht! ich wolt euch fragen ob ihr schon was zu gta5 gehört habt. seit einigen tagen kursieren ja wieder gerücht e das **gta** diesmal nach hawai geht....... was meint ihr dazu?*

ROLF HEINER

Wenn du es wirklich so dringend willst, kannst du uns ruhig fragen!

Neukundengewinnung

ich wollte mal nachfragen wo genau ich meine Adresse ändern kann um weiterhin euer Magazin auch zu bekommen. Ich war schon auf der Abo Seite doch fand da keinen Hinweis wo ich sie nun ändern kann. Für die Hilfe wäre ich sehr dankbar und entschuldige mich für die nervende Frage von denne ih bestimmt genug bekommt weil eure Leser zu blöd sind um von alleine es herauszubekommen.

SEBASTIAN GRIMM

Ach was, da helfen wir doch gerne: Üblicherweise schließen Leser, die umziehen, ein Zweitabo mit der neuen Adresse ab und melden sich anschließend bei uns. Wir übertragen dann das alte Abonnement einfach auf den Nachmieter unter der alten Adresse und freuen uns über einen neuen Leser!

Studienberatung anyone?

Ich weiß das Euch diese Frage schon x Mal gestellt worden ist,



Dieses Foto fanden Sie in der vergangenen Ausgabe im Rahmen der Redaktionsvorstellung an der Stelle vor, an der eigentlich ein Bild von Wolfgang Fischer hätte sein sollen. Wenn das Wolfgang isst, ist das dann auch Wolfgang?

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

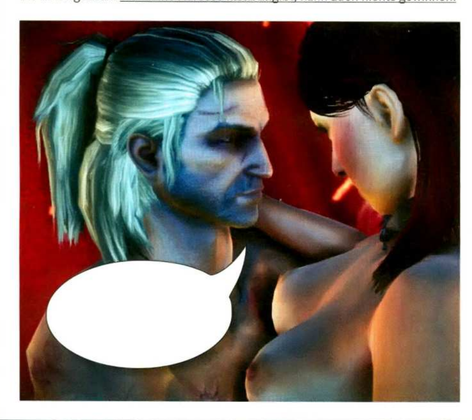
POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unsere Polygonpromi-Gewinnspielecke. Dieses Mal machen wir es ganz kurz: Glückwunsch, PER KRUTKE, wir haben uns zwar bei deinem Vorschlag nicht gerade vor Lachen untenrum feucht gemacht, aber immerhin mussten wir (im Gegensatz zu all den anderen Einsendungen) nicht unter Schmerzen lauthals aufschreien.



Jetzt sind Sie dran. Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis, vielleicht sogar ein T-Shirt – mal sehen, was hier noch so rumfliegt. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Und weil es immer wieder ein paar Nasen gibt, die es vergessen: Wer seine Adresse nicht angibt, kann auch nichts gewinnen!



aber welche Vorraussetzungen braucht man um bei euch Redakteur zu werden? Ich bin mir noch nicht ganz sicher für welchen Beruf ich mein Studium machen soll, und langsam wird es Zeit.

BJÖRN ALTMANN

Tipp von uns: Studier etwas, wo du mit deiner Kommasetzung niemandem wehtun kannst. Medizin oder so.

Helfe mir Geld verteile?

[...] Für Ihre Hilfe,habe ich 30% von diesem gesamten Geld {£6,800,000.00} für Sie gelegt, auf Grund Ihrer persönlichen Bemühungen und Bereitung, mir dabei zu helfen [...]

LILIAN ANDERSON

Pffffff, dafür machen wir keinen Finger krumm, da fällt uns ja mehr Kleingeld aus der Tasche, wenn wir dem Bus nachrennen!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, E-Mail: leserbriefe@pcaction.de, Internet: www.pcaction.de, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Patrick Schmid, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Maik Bütefür, Viktor Eippert, Uwe Hönig, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Sven Lüdecke, Jan Suberg, Tobias Weituschat
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg, Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960, E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

DU WILLST ES DOCH AUCH!

Aktuelle Hammerspiele und coole Hardware für null Komma nix. Wer jetzt einen Leser für PC ACTION wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!

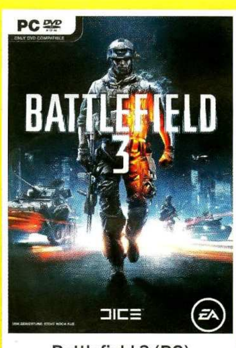


Gutschein über 30 Euro von Amazon
Lieferbar, solange der Vorrat reicht!

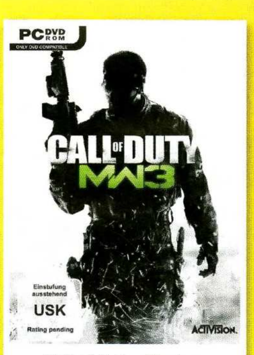
IHRE VORTEILE:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

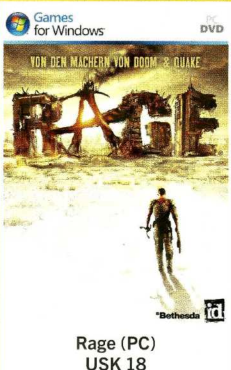
JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



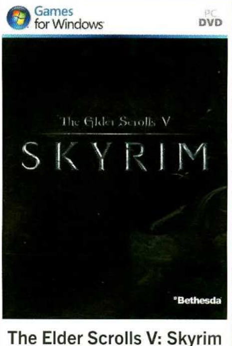
Battlefield 3 (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Call of Duty: Modern Warfare 3 (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Rage (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



The Elder Scrolls V: Skyrim (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

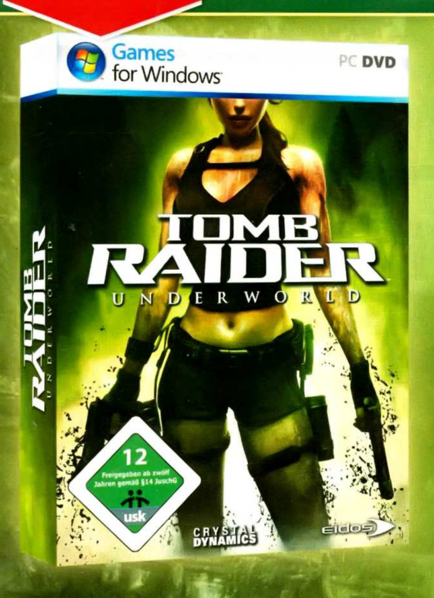


LOGITECH MX518 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Bequem und schnell online unter shop.pcaction.de abonnieren und eine Prämie aussuchen!

VOLLVERSION auf DVD

Tomb Raider: Underworld



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Action-Adventure der traditionsreichen **Tomb Raider**-Serie mit der weltbekannten sexy Archäologin Lara Croft in der Hauptrolle
- Gelungene Mischung aus Rätseln, Kämpfen und Hüpfsequenzen
- Sieben umfangreiche Levels, die unter anderem nach Thailand und Mexiko führen
- Rasante Fahrzeugsequenzen mit Laras Motorrad
- Grafisch beeindruckende Darstellung von Schmutz und Wasser auf Laras Haut
- Großes Bewegungsrepertoire: Lara klettert, balanciert über Abgründe, benutzt ihren Enterhaken und springt von einer Säule zur nächsten.
- Versteckte Sammelgegenstände, die Extras wie neue Outfits freischalten
- Praktische Sonarkarte, die für Überblick in den Levels sorgt
- Lange Spielzeit von rund 15 Stunden



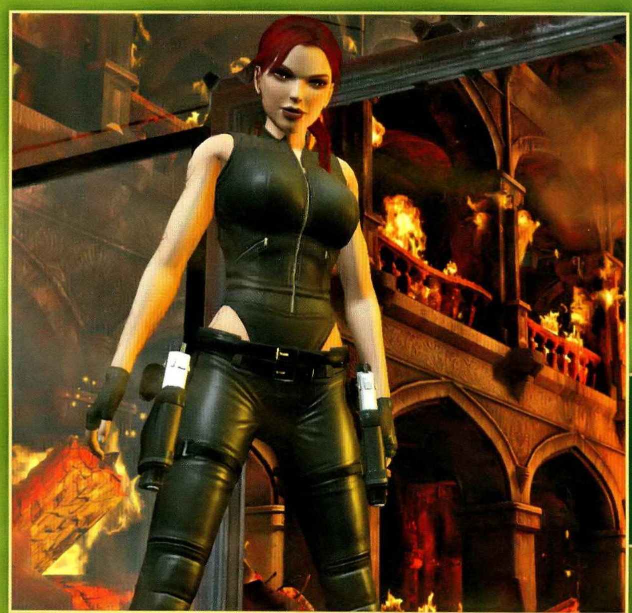
KNACKIGE RÄTSEL
Neben Akrobatikeinlagen, bei denen Sie möglichst geschickt durch die Levels turnen, konfrontiert Sie **Underworld** auch immer wieder mit Logik-, Schalter- und Schieberätseln. Dem ein oder anderen Spieler mag es seltsam erscheinen, dass Lara regelmäßig auf jahrhundertealte Mechanismen stößt, die noch immer so reibungslos funktionieren wie am ersten Tag. Doch die fordernden Kopfnüsse und die Befriedigung nach der Lösung eines Rätsels wiegen solche Realismusmängel spielend auf.



PACKENDE KÄMPFE
Zahlreiche Schuss- und Schlagwaffen stehen Lara zur Verfügung, um sich der wilden Tierwelt ebenso wie mystischer Kreaturen und feindlicher Söldner zu erwehren. Eine automatische Zielfunktion erleichtert die Gefechte für Spieler, die sich lieber auf das Klettern konzentrieren.



ABWECHSLUNGSREICHE SCHAUPLÄTZE
In **Tomb Raider: Underworld** kommen Sie in der Welt herum. Um nur einige Stationen zu nennen: Auf der Suche nach Thors Hammer verschlägt es Lara nach Mexiko, Thailand und sogar in den hohen Norden nahe Grönland. Auch ein Besuch im Croft'schen Herrenhaus in England steht auf dem Plan.



WENDUNGSREICHE GESCHICHTE
Das Spiel beginnt mysteriös: Als Lara müssen Sie aus dem brennenden Anwesen der Archäologin entkommen. Als die Dame des Hauses ihren Freunden begegnet, feuern diese auf sie. In Rückblenden erfahren Sie, wie es dazu kam und was es mit Laras böser Doppelgängerin auf sich hat. Die Handlung weist viele Bezüge zu früheren **Tomb Raider**-Teilen auf und würzt das Szenario mit den für die Reihe bekannten mystischen Elementen.

HINTERHÄLTIGE FALLEN & ANSPRUCHSVOLLE GESCHICKLICHKEITSPASSAGEN
In düsteren Gewölben und antiken Tempeln treffen Sie immer wieder auf Fallen, die Lara einen abrupten Tod bescheren, sei es durch Feuer, Stacheln oder aufeinander zudonnernde Felswände. Wer jedoch mit Schnelligkeit und Köpfchen diesen Gefahren trotzt, findet oft versteckte Artefakte, die Extras wie neue Kleidungsstücke und Konzeptzeichnungen aktivieren. Ebenfalls praktisch sind die neuen Bewegungsmöglichkeiten: So kann Lara jetzt an manchen Stellen ihr beeindruckendes Freeclimbing-Talent einsetzen. Auch der aus den Vorgängern bekannte Enterhaken sorgt für eine erweiterte Mobilität.



Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann „Starten" oder führen Sie im DVD-Hauptverzeichnis die Datei „Setup.exe" aus.
- Folgen Sie den Bildschirmanweisungen und wenden Sie die DVD, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
- Wichtig: Starten Sie nicht die „Setup.exe" aus dem Unterordner „_PartFiles01"!

Systemanforderungen*

- CPU: Intel Pentium 3 GHz oder AMD 2,5 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM (für Windows XP) oder 2 GB RAM (für Vista, Windows 7)
- Grafikkarte: Nvidia Geforce 6800+ oder ATI X1600+
- Benötigter Festplattenspeicher: 7 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, Windows 7

* Minimum, Herstellerangaben

Bei Fragen zu unserer Vollversion wenden Sie sich bitte an redaktion@pcaction.de

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.

VORSCHAU



Battlefield 3
Frische Eindrücke zum Mehrspielermodus des mit Spannung erwarteten Ego-Shooters von Dice.

TEST



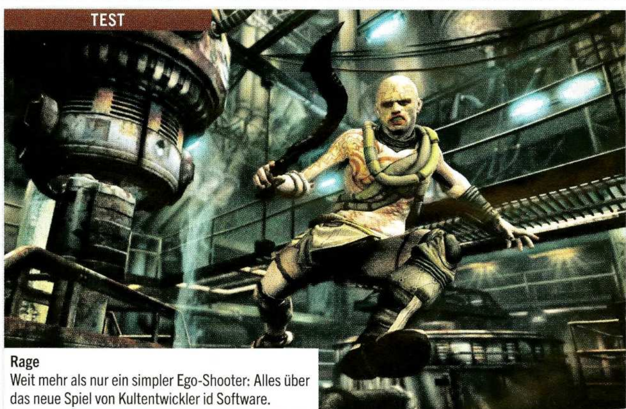
Hunted: Die Schmiede der Finsternis
Aufwendiges Action-Rollenspiel mit Fokus auf kooperativem Gameplay.

REPORTAGE



E3 2011 in Los Angeles
Tops, Flops, Babes, Konsolenknaller und Überraschungen: Wir blicken auf die weltgrößte Spielemesse zurück!

TEST



Rage
Weit mehr als nur ein simpler Ego-Shooter: Alles über das neue Spiel von Kultentwickler id Software.

TEST



FEAR 3
Kein Ende in Sicht: Im dritten Teil der Shooter-Reihe feiert Horrorgöre Alma ein fulminantes Comeback!

TEST



Duke Nukem Forever
Wir nehmen die Verkaufsversion unter die Lupe und toben uns im Mehrspielermodus aus.

PC ACTION 08/11

AB MITTWOCH, 13. JULI IM HANDEL!